COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

月刊

DVD攻略映像と充実攻略記事が合体！ 最強アーケードゲーム専門誌

平成21年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第10巻 第2号 通巻105号

ARCADIA アルカディア

2009 2月号 No.105 特別価格980yen

enterbrain

特別付録DVD

見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！

スペシャル映像コンテンツ
役に立つ攻略映像を
ぎっしり収録!!

映像コンテンツでパワーアップ特別号！

●待望の稼動開始！
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

●やり込みが加速する
ブレイブルー

闘劇'09タイトル発表
アルカディア大賞発表
2009年・年賀状ギャラリー

●最新情報
タツノコ VS. CAPCOM
旋光の輪舞DUO
Daemon Bride
THE KING OF FIGHTERS XII
beatmania IIDX 16 EMPRESS
すっごい!アルカナハート2
STREET FIGHTER IV

特別付録
●これが無くては始まらない！
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
キャラクターコマンドブック

●キャラごとに違う
対戦のツボを理解してライバルの先を行け！
［ブレイブルー］実戦テクニック集

●一歩ステップアップしたコンボを導入しよう！
［タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES］実践コンボ集

●ゲームアイドル最終形態 杏野はるなが往く！
杏野はるな 激闘十番勝負！ ep2

●強者が集う全国大会の予選からベストバウトをチョイス！
［ストリートファイターIV］全国大会予選 in 大格闘祭

●トップランカーのテクニックを取り入れよう！
［ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反］トップランカー頂上決戦

●手に汗握るバトルをご覧あれ！
悠久の車輪・トップランカーガチバトル！

●知る人ぞ知るシューティング祭の熱気を体感せよ！
わっしょい2周目

悠久の車輪～Eternal Wheel～ 2nd エクスパンションPV
鉄拳6BRオープニングムービー

SEGA

ネットワーク対戦クイズ
An×An2
アンサー×アンサー2

え～っと
何だっけな～。

ふらっと、ゲーセン。

国民的対戦クイズに

ハルマハマル

ネットワーク対戦クイズ

An×An2

アンサー×アンサー2

まるでTVのクイズ番組に出演したような気持ちになれる「ネットワーク対戦クイズ　アンサー×アンサー2」。アニメ・スポーツ・語学・グルメなど幅広いジャンルのクイズ問題を、全国のプレイヤーと4人同時対戦で楽しめるぞ！さらに0.01秒を競う早押しや、多彩なクイズ形式によるTV顔負けの演出も満載。白熱間違いなしの国民的対戦クイズに、君もきっとハマル！

URL　http://anan.sega.jp/

いいこと、あるかも。

ライバルなど、いない。

KOF:RE:BIRTH

THE KING OF FIGHTERS XII™

THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE

2D格闘の歴史を変える、KOF XII(トゥエルブ)が遂に登場!

2009年4月稼働予定

PSP
PlayStation Portable

紅白一対の「フワラズノ勾玉(まがたま)」をめぐり
総勢16名のキャラクターがタッグを組んで大暴れ!!

ひぐらしデイブレイク Portable

好評発売中

限定BOX
【圭一・レナ・梨花】
ディフォルメフィギュア
ドラマCD「君恋し(きみこいし)編」

プレイステーションポータブル 専用ソフト 3Dタッグ格闘アクション
限定BOX 8,800円(税込9,240円) 通常版 5,800円(税込6,090円)

 発売元:加賀クリエイト株式会社

「ひぐらしのなく頃に」公式サイト
http://higu.biz

CERO B 12才以上対象

※特典内容は変更になる場合がございます。予めご了承下さい。※画面はハメコミ合成です。※画面は開発中のものです。

Alchemist
株式会社アルケミスト 〒135-0047 東京都江東区富岡1-12-8 アサヒビル301号
TEL 03-5646-7504 FAX 03-5646-7503 http://www.alchemist-net.co.jp/

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2009年2月号
No.105

今月の表紙

『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』
大ヒット作『鉄拳6』に続く、シリーズ最新作がついに稼働開始! 前作の登場キャラに加え、新たに「ラース・アレクサンダーソン」「アリサ・ボスコノビッチ」の二人が参戦! システム、ゲームバランスはもちろんのこと、映像や演出にもさまざまな追加や調整がほどこされ、闘いはさらに加速!

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

二大付録その1 DVD

『ブレイブルー』実戦テクニック集

全国で好評稼働中の『ブレイブルー』。今回は全キャラの実戦的なテクニックと参考用の対戦動画に加え、新たに使用可能となったハクメンは基本連続技も収録! 実戦での動きやタイミングをつかむのに役立てよう。

『ストリートファイターⅣ』全国大会予選 in 大格闘祭

『ストリートファイターⅣ』オフィシャル全国大会の予選を兼ねたイベント「カプコン大格闘祭」の対戦模様を収録。巷では評価の低めなキャラを操り、勝ち上がってきた猛者のテクニック、読みの鋭さに注目だ!

わっしょい2周目 弾幕の供宴、再び!

あの日本最狂シューター軍団が再結集! トップシューターによる超絶プレイと、軽妙なMCが生み出す爆笑空間を体感せよ!

『D1GP ARCADE』サンプル追走動画

従来のレースゲームと一線を画す『D1GP ARCADE』。初心者がてこずりがちな追走モードでの動画を収録。

『タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES』実戦コンボ集

ついに稼動した『タツノコ VS. CAPCOM』の即実戦で使えるコンボムービーを公開! 全キャラの基本コンボから、Lv.3ハイパーコンボまでのコンボルートまでを収録。誌面の解説と合わせて見ればタイミングなどもバッチリだ!!

『ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反』トップランカー頂上決戦

10月の公式イベントで実現した栄斗とfan114による、トップランカー同志の対戦動画。『LoV』プレイヤーは必見!

『悠久の車輪 ~Eternal Wheel~』トップランカーガチバトル!

トップランカーたちによる、ガチ対戦を収録。その熟練されたテクニックや駆け引きに注目してほしい!!

杏野はるな 激闘十番勝負! ep2

前回の勝負に負けて専属広報員にされてしまったはるなちゃん。困り果てているところに救いの手が……!?

PV

『悠久の車輪~Eternal Wheel~ 2nd エクスパンション 揺れ動く運命』
『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』

二大付録その2 鉄拳6BR コマンドブック

月刊アルカディア2月号(No.105)付録
TEKKEN6 BLOODLINE REBELLION CHARACTER COMMAND BOOK

期待の新作『鉄拳6 BR』に登場する、(木人を除く)全キャラクターの技コマンドをいち早く完全網羅! ハンディサイズで持ち運びにも最適の、鉄拳プレイヤー必携アイテムだ!

掲載ゲーム(50音順)

読み物

広告

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

稼働開始!!

鉄拳 TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日　：2008年12月稼働（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357

Text:アルカディア鉄拳攻略チーム

『鉄拳6BR』、ついに稼働開始！　今月号では、前作からの変更点とキャラクター別攻略情報を掲載!各キャラクターたちの特徴をいち早くつかみ、新たなる闘いに備えよ!

アルカディアモバイルもチェック！
アルカディアモバイルでは、今号で紹介された基本コンボを動画で紹介しているぞ！

イメージ一新！　ボスキャラやオープニング映像もリニューアル！

アザゼル

体色が変化!

石柱がツメに!

　ラスボスのアザゼルは前作のダークで重々しい外見が変化。神秘的な光を全身にまとうようになり、より不気味さが増した。攻撃のパターンや演出も変更され、体力が減ると段階的に体が赤く変化するようになった。
　またその他にも、何か変更がありそうだが……。

NANCY-MI847J

　ボーナスステージ専用の敵として登場するNANCY-MI847J。『BR』では、本機も新たな行動パターンを習得。ほぼ全方位に向けてマシンガンを乱射してくるようになったほか、相変わらず凶悪な動きでプレイヤーを苦しめてくれるぞ！

オープニング映像も一新!

　毎回ファンの度肝を抜いてくれるのが鉄拳のオープニング映像。何と今号の付録DVDには『BR』のオープニング映像が収録されているぞ！　必見だ！

注目すべき追加・変更点

壁システムの変更

TEXT:ハメコ。

受け身可能時間の変更

『鉄拳6』では壁やられ・中や強のあと、背中が地面に着いた瞬間にしか受け身を取ることができなかったが、今作では「背中が地面についてから体が完全に倒れ伏す」までの間、任意のタイミングで受け身に移行できるようになった。この変更により、セットプレイ的な壁攻めは事実上不可能となる。攻め側、守り側ともに、"相手の受け身や技動作を確認した上で各種行動に移る"反応速度と慎重さが要求されるぞ。

前作までは恐怖のセットプレイだったブライアンのダブルニークラッシュ〜挑発も……。

受け身のタイミングを変えれば簡単には重ねられない。相手を良く見て受け身を取ろう。

壁破壊の変更

前作で壁を破壊すると、相手がゴロゴロと転がるやられを誘発していたが、今作では壁破壊時に壁やられ・強と同じやられを誘発するようになった。これは壁やられ・中で壁を破壊したときも同様なので、空中コンボ〜壁破壊〜空中コンボという夢のようなつなぎも可能。ただ、空中コンボとしてのヒット数は浮かせた時点からの換算になるので、段数の多い運びコンボから壁破壊に持ち込んだあとは、単発技での追撃が関の山だ。

壁やられ・強誘発技で壁を破壊したときは、後方に壁がなくなることを利用して……。

いつも通りの空中コンボを決められる。キャラによってはさらに後方の壁まで運べる!?

下段さばきの変更

ロケテスト版ではパンチをさばいたときと、キックをさばいたときでは相手ののけぞり方が異なっていた下段さばきだが、製品版ではパンチ、キックを問わず、バウンド状態を誘発するようになった。

バウンド誘発後は、空中コンボをたたき込めるのだが、バウンド消費状態となっているため、キャラクターによっては一工夫加えないとあまりダメージを与えられない。下段さばき専用コンボレシピの開発は必須か。

強力な下段攻撃であるダウンピッキング。下段のパンチ攻撃だが、これをさばくと……。

このような状態になる。バウンド誘発技をヒットさせたのと同じ状態だ。

ルーレット専用ステージ追加!!

本作では、ステージ選択時のルーレットでのみ出現する特殊なステージが2つ存在する。以下に紹介するのがそれだ。どちらのステージも、凝った演出が施されており、一見の価値がある。

なお、これらのステージは任意に選択することができない。選択したいならば、ルーレットの順番を覚えて、目押しで引き当てるしかない。鉄拳で鍛えた集中力と反射神経の見せどころかも?

Fiesta del Tomate

地面を埋め尽くす赤色にぎょっとするが、実はこれはトマト。背景のキャラがトマトを投げてくるぞ。

Hidden Retreat

高原のようなステージ。平和そうな顔つきの羊が愛らしい。BGMも個性的で一聴の価値アリ。

緊急告知! 鉄拳er注目のイベントが開催!

鉄拳組手 in 巣鴨〜 鉄拳王たちの腕慣らし

『鉄拳6』で鉄拳王として名を馳せたスタープレイヤーたちをゲストに迎えた組手イベントが、東京の「プレイシティキャロット巣鴨店」にて開催されるぞ!

日時、会場、ゲストに関しては右記の通り。「我こそは次代の鉄拳王なり!」という上級プレイヤーも、「うまい人のプレイが見たい」という初中級者も、足を運んでみてはいかがだろうか。

また、このイベントの一週間前の1月10日には、同じくナムコ系列店である「ナムコランド王子店」でも組手イベントが企画されているとのこと。こちらも巣鴨のイベントに負けず劣らず、豪華なゲストが招かれるそうだぞ。

開催概要

開催日時:2009年1月17日・18日
開催時刻:13:00-18:00
開催場所:プレイシティキャロット 巣鴨店
イベント担当:佐野
ゲストプレイヤー:
垂れ、漢の子、ノビ、二代目メンストリュウ

備考:1〜3月まで、3カ月連続での開催を予定。
開催予定日は2月21〜22日、3月20〜22日。
※なお上記は予定であり、事前に変更される可能性があります。
イベントの詳細につきましては、店舗にお問い合わせください。

★プレイシティキャロット 巣鴨店

住所: 東京都豊島区巣鴨1-15-1
ミヤタビルB1F〜2F
電話: 03-3943-8665
営業時間: 日〜木10:00〜24:00
金・土・祝祭日前日は24:30まで

俺の前から……消えろ!!

ラース・アレクサンダーソン

遂にその全容が明らかになった待望の新キャラ、ラース。その正体は期待を裏切らない万能のスーパーヒーローだ!!

Text:ユウ&垂れ

ラースのココが強い!!

- 空中コンボ始動技が多い!!
- 削り技が豊富!!
- 確定反撃が強い!!
- 特殊移動で機動力が高い!!
- 空中コンボがカッコいい!!

基本戦術

接近戦ではワンツーパンチ(◎◎)や三発目に派生のある(◎◎◎)、発生の早い中段攻撃であるアラートL(⇖◎)やギルバートスマッシュ1発止め(⇦◎)を起点として攻めていこう。特に便利なのが、発生が早いホーミングアタックのシェブロンスラッシュ(⇦◎)だ。

相手の体力を削りにいくときは、下段攻撃始動で二発連続ヒットするアークコンビネーション(⇖◎◎◎)を使っていこう。

トリガードスクリュー(⇙◎)

他キャラの(⇙◎)相当の浮かせ技。技の出始めで◎◎など打点の高い技を避けることがある。

ノッキング(⇖◎)

カウンターヒットで回復不能の崩れを誘発、ガードされても確定反撃を受けない優秀な技だ。

とりあえずコレ

使い始めのうちは技の選択に困ってしまうもの。対戦中に困ったら、以下の技を思い出して使ってみよう!!

ギルバートスマッシュ(⇦◎◎◎)

連続ヒットの上、ガードされても確定反撃を受けない高ダメージの中段技。ディレイもかかる。

エルボーコロナ(⇨➡◎)

ガードされても反撃を受けづらい中段技。カウンターヒット時には追撃も可能だ。

アースバッテリー(⇩◎)

リーチ、ダメージ共に申し分ない下段攻撃。奇襲にはもってこいの技だ。

高速移動を使いこなそう!!

だれもがラースの特徴として挙げるであろう「高速移動」。この特殊動作は見た目が似ている二種類が存在し、「ダイナミック・エントリー」(以下DEと表記)と「サイレント・エントリー」(以下SEと表記)に分かれている。DEは(⇨◎)で出すことができるが、SEは特定の技の派生からしか出すことができない。DEからは⇨入れでSEに派生できる発生の早いコッキング(DE中に◎)を中心に、崩し要素の投げ技であるS・H・B(DE中に◎)、バウンド誘発技でありノーマルヒットで空中コンボを決められるエラスタンス(DE中に◎)。SEからはダウンを奪う下段攻撃のアレスターシャット(SE中に◎)と対の選択肢としてストームギア(SE中に◎)といった強力な二択がある。

それぞれの特殊行動にどの技から派生できるかは今月号付録の技表でチェックしてみよう!!

画面写真で詳しく解説 これが高速移動の正体だ!!

DEは立ち合いから一瞬で出せるので奇襲や起き攻めと使用頻度は高い。

これがコッキングだ。ここまで一瞬で繰り出され、さらに⇨入れで……、

SEに移行。コッキングの時点であえてSEに移行せず攻めるのも面白いぞ。

ワケが分からず固まる相手をアレスターシャットで崩してしまえ!!

基本連続技

①ノッキング(⇖◎)(カウンターヒット) or ストームヒール(⇙◎) or インラッシュカレント(⇨◎)→ウィービングビード(⇖◎◎◎)→ボルトライナー(⇨⇦◎◎)〜バウンド→ダブルパルス(⇨➡◎◎)

②ストリーマー〜SE(立ち途中に◎ヒット時➡) or サージバースト〜SE(⇨➡◎ヒット時➡)→ストームギア(SE中に◎)→ウィービングビード→ボルトライナー〜バウンド→ウィービングビード〜壁やられ・中→ウィービングビード→パワースラッグ(⇨◎)

③トリガードスクリュー(⇙◎) or 仰向け相手足側起き上がり下段キック(カウンターヒット)→マルチプライカッター(立ち途中に◎◎)〜バウンド→しゃがみ(⬋)→ライトニングスターター〜SE(立ち途中に◎➡)→ライトニングスラスト(SE中に◎)

④下段さばき〜ダイナミック・エントリー(⇨◎)→リムファイア(DE中に◎)→チャージファクター(⇨◎◎)→ビードショット〜SE(⇖◎➡)→ストームギア(SE中に◎)

⑤壁やられ・強〜ボルトライナー〜バウンド→ビードショット〜SE(⇖◎➡)→ライトニングスラスト(SE中に◎) ※シャオユウなど、体格の小さいキャラには入らない。

連続技解説

①ウィービングビードは空中コンボに組み込みやすく重宝するぞ。②SE移行の操作は慣れるまで難しいので要練習だ。バウンド後に壁との距離が近い場合はウィービングビードからパワースラッグを決めていこう。③トリガードスクリューの硬直が分かりづらいので注意。④チャージファクターの2発目中はレバーが➡に入っているとSEに移行してしまうので気をつけよう。

鉄板6BR

S・H・B補足:DEから出せる投げ技のS・H・B(抜け◎)は、DEを横移動(⬆ or ⬇)でキャンセルしてからの通常投げを織り交ぜることによりさらに抜けられにくくなる。

エルボーコロナ補足:相手の左横移動に対して判定が強く、カウンター時は前ダッシュから①のコンボが入るので起き攻め時に相手の暴れを読んで出していこう。

なして私、こんなに強いの？

アリサ・ボスコノビッチ

キカイ系電波少女アリサ。その正体は、機械的冷酷さと奇怪的必殺技を駆使する恐怖の戦闘マシーンなのだ！

Text:ハメコ。

アリサのココが強い!!

- 下段が優秀でケズりやすい!!
- スカし確定が優秀で守れる!!
- 技が奇怪で相手は困惑必至!!
- 勝利ポーズ中に や で出せるチェーンソーがカッコいい!!

下段で削りましょう

まずはアリサの強みである下段の厚さを活かし、相手の体力を削り取りたい。主に使うのはリーチが長く姿勢の低い⇧。ガードされても大した反撃を受けないので多用したい。また、近い間合いではヒット時に有利となるしゃがみ中⇨も有効だぞ。

ディープリンク（⇧）

⇧のカウンター時は大幅に有利な状況。立ち途中としゃがみ中⇨で攻めるチャンスだ。

スカし確定を決めましょう

リードを奪えば相手が攻めてくるのは必然。しかし、幸いアリサは後ろダッシュと横移動の回避性能が高く、相手の技を空振りさせやすいのだ。後ろダッシュ後のスカし確定には発生とリーチに優れた⇨、横移動後には浮かせ技の⇧を狙おう。

ワームアタック（⇨➡）

スキの大きい技を後ろダッシュでスカしたあとは⇨➡での反撃がベスト。追撃は欄外を参照。

注目技ピックアップ！

リニアドロップキック（⇨⇨⇨）

突進力と威力に優れた中段の2段技。ガード時に反撃を受けず、ヒットさせればダウンを奪える。

リニアナックル（⇨⇨⇨）

下段の対となる中段技でオススメしたいのが、上記のリニアドロップキック。先端を当てるように出せば相手の横移動にもある程度対応できるのがうれしい。下記のリニアナックルは攻め込みたいときに。

発生と突進力に優れ、ガードさせて有利となる上段パンチ。ヒット後は⇨で追撃可能。

デストロイフォームを使ってみるけ？

基本スペックを知りましょう

⇩や特定の技から移行できるデストロイフォーム（以下DF）は、チェーンソーを装備する特殊な構えである。DF中のダッシュは自動的にデュアルブートに、後ろダッシュはバク転になるほか、横歩きがなく、横移動も一定距離移動したあとでないと技を出せないので注意したい。なお、DF中に⇩か➡で立ち状態に戻れる。

実戦で振り回してみましょう

DF中は小回りが効かないので、実戦で活用するならばダウンを奪いつつ移行する、もしくは有利な状況となる移行技をヒットさせるのが望ましい。起き攻めに使うなら、バウンド誘発後に⇦で相手を地面にたたき付けつつ移行し、ダウン状態の相手にも当たる中段のDF中と下段の⇩で二択を迫るのが有効だ。

しゃがみ中⇧でDFに移行したあとは、高威力の中段であるシュレッドチッパー（DF中に）が割り込まれない。下段の選択肢としては横方向にも強いクロックセッティング（DF中に⇩）がオススメ。

基本連続技

1. ピックアップ（⇧）→サイクロンミキサー2発止め（⇧）→トリプルセッション1発止め（⇨）→トランスハンマー（⇦）～バウンド→トリプルセッション（⇨）
2. インバウンドキック（⇦）～バウンド→トリプルセッション1発止め（⇨）→立ち→トリプルセッション（⇨）
3. スナップショット～デュアルブート（立ち途中⇨）→ブラスターライト（デュアルブート中）
4. ハープーンスイープ（⇩）→⬇でしゃがみ～スピアフィッシング2発止め（立ち途中に）→立ち→ダッシュ～立ち→ダッシュ～トランスハンマー（⇦）～バウンド→➡入れで前進～トリプルセッション（⇨）
5. トランスアクセレートキック（⇦）～壁やられ・強→インバウンドキック（⇦）～バウンド→コンビネーションダウンタイム（）

連続技解説

①はバウンド誘発まですべて最速入力でOK。②はジャンプステータスを持つ浮かせ技の⇦からの追撃。2発目でバウンドを誘発する⇦からも同様の追撃が可能。③はスキの大きい下段技をガードした際の反撃に。簡単な割に高威力。④はダウンした相手を拾うパターン。難しいが、ダメージ効率が上がるので要練習。なお、各種起き上がり下段キックカウンター時も立ち途中で拾える。

鉄拳6BR ワームアタック（⇨➡）後の追撃：⇩→立ち途中に→⇦～バウンド→➡入れで前進～⇨が簡単。ダメージ重視ならしゃがみ～立ち途中にで拾う。
壁コンボ補足：⑤はバウンド未消費時の壁コンボで、の3発目がダウン判定の相手にヒット。バウンド消費後に相手を壁へと運んだときは→⇨で追撃しよう。

対戦攻略 キング

Text:ぺこス

打撃で圧倒して投げで魅せる！これぞプロレスラーの姿！

PICK UP!

脳天唐竹割り（⬀◎）
中段のバウンド誘発技。発生は遅めだが、ノーマルヒットでダウンを奪えるぞ。
ネックハンギングスロー（⬃or⇧◎）
相手壁際時に投げれば、相手を壁やられ・中にすることができる。追撃を決めよう。

新主力!

新しくホーミングアタックの性能を獲得したジャガーフック（⇨➡◎）は、ガードされても反撃を受けないという高性能な技。コマンドの都合上、前ダッシュ中に出せることを活かして、中距離から攻め込む際に使っていこう。

また、ローリングソバット（[illegible]）もホーミングアタック判定になっている点もうれしい変更点だ。

壁際の相手にヒットさせると、壁やられ・強を誘発できるので壁攻めでも重宝するぞ。

男なら魅せろ!!

近距離戦ではエルボーフック（⬁◎◎◎）や空中コンボ始動技のジャンピングニーリフト（⬂◎）などの中段攻撃を使ってダメージを取りにいこう。相手を立ちガードに専念させればこちらのもの。ジャイアントスイング（[illegible]⇨◎）やダウンバースト（[illegible]⇨◎）など、プロレスラーならではの多彩な投げ技で相手の体力を奪っていこう。

投げをうまく決めるには仕込みが肝要。中段攻撃をばらまき、投げへの布石としよう。

基本連続技

① ジャンピングニーリフト（⬂◎）orスプリントフック（⇨◎）カウンターヒット→ローリングエルボーラッシュ2発止め（⬁◎◎◎）→レバー⇨入れ◎→アメリカンジャブ～ヘッドバット（⇨◎◎◎）～バウンド→ショルダータックル（⇨◎）orランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨◎）
② ダイナマイトアッパー（立ち途中◎）カウンターヒット→シューティングキックコンビネーション2発止め（⬁◎◎◎）→レバー⇨入れ◎→ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨⇨◎）
③ シットスマッシュ（⬁◎）カウンターヒットorナックルボム（⬂◎）orレッグブレーカー（しゃがみ中⬁◎）→シューティングキックコンビネーション2発止め（⬁◎◎◎）→レバー⇨入れ◎→スプリントフック～ニールキック（⇦◎◎◎）

①ランニングジャガーボム締めはダメージは高いが、ミスしやすいのが難点。②はダイナマイトアッパーが遠距離でヒットした際は決まらないので注意。

対戦攻略 ニーナ・ウィリアムズ

Text:リュウケイ

以前のスタイルはそのままに、使いやすい新技を使いこなしていこう。

PICK UP!

ステーブラーウィップ（⬂◎◎）
強力な中段の2段技。ディレイをかけても連続ヒットし、バウンドを誘発させるぞ。
ヒールストローク（⬀◎）
下段の主力技。ヒット時大幅に有利になるので、接近戦での崩しに非常に重宝する。

変更点を確認しよう

接近戦でアッパーストレート（⬁◎◎◎）やヒールストロークでプレッシャーをかけ、リフトショット（横移動中◎）などの強力な浮かせ技を狙っていくスタイルが依然として強力なニーナ。前作からプレイしていた人は、違和感無く戦えるだろう。

また、サイドステップスタッブ（⬀◎）がホーミングアタックに変更。さらに壁やられ・強を誘発するようになった。壁際での攻めでは大いに役立つだろう。

ヒット時は相手を吹き飛ばすように変更。また、ガードされても手痛い反撃をくらわなくなった。

用途多彩な新技

ステーブラーウィップは、コンボパーツや確定反撃だけではなく、通常の立ち回りでの中段の選択肢として使いやすい。スキが少なく、発生もそこそこ早いので、さまざまな局面で使っていける強力な技だ。

また、中間距離からの奇襲として優秀なのがサイドスリ[illegible]（⇩⬀⇨◎）。足元を強襲し、カウン[illegible]ヒットすればダウンを奪える。[illegible]からはヒールストロークが追[illegible]と、リターンが大きいのも魅力。

多目的高性[illegible]ーブラーウィップ。スキ[illegible]のがポイント。

基本連続技

① ステーブラーウィップ～バウンド→カタパルトキック（⬂◎）～アッパーストレート（⬁◎◎◎）→ファールキック（⇦➡◎）
② ◎or立ち途中◎→⬁◎～クリークアタックコンボ2発止め（⬁◎◎◎）→ステーブラーウィップ～バウンド→カットスロート（⇩◎◎◎）
③ レッグスイープ（⇩◎◎）→レッグスイープ

①はステーブラーウィップ始動のコンボ。ステーブラーウィップヒット後は即バウンド状態になるので、その後のコンボはバウンドを狙えない点に注意。②はお手軽コンボ。さまざまな浮かせ技から狙えるぞ。③は最速で出すだけ。タイミングを覚えよう!

対戦攻略 スティーブ・フォックス

下段の新技が増えたことにより戦術の幅が大幅にアップ。

Text:デク

PICK UP!

スリムボム（⇦◎）
シャープな中段のアッパー。カウンターヒット時は追撃が可能だ。
フィニッシュブロー（立ち途中に◎）
豪快なアッパーで相手を高く浮かせる技。しゃがみから出せる中段攻撃だ。

旧技の性能について

上段攻撃ではあるものの発生が早く、カウンターヒット時は空中コンボに移行可能なクイックフック（⇦◎）、確定反撃、スカシ確定などで活躍したソニックファング（⬁◎）、ドラゴニックハンマー（⇨➡◎）といった前作の主力技は健在。その他の既存技には目立った変化は無い。前作からのプレイヤーは、『BR』でも違和感無くプレイできるだろう。

新技のスリムボムはカウンター時に追撃可能。積極的に狙っていこう。

新技紹介

新技のスリムボム（⇦◎）カウンターヒット時や、しゃがみから相手を上に吹き飛ばすフィニッシュブロー（立ち途中◎）の追加により、空中コンボにいける機会が増えた。

ピーカブースタイルからの新技は、一瞬下がってから打ち下ろすスウェーフック（ピーカブースタイル中に⇦◎）、腕を振り上げてから下にたたき落とす下段のパンチのモウワーナックル（ピーカブー中⇩◎）などトリッキーな技が多数追加されたぞ！

基本連続技

① フィニッシュブロー（立ち途中◎）→前ダッシュ～フェイントレフトフック（⇨⇨⬁◎【◎◎◎】）→ドラゴニックハンマー（⇨➡◎）～バウンド→ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨◎◎◎⇨）→ダッキング（⇨◎or⇨◎）～ガゼルパンチ→（ダッキング中◎）
② クイックフック（⇦◎）カウンターヒット→ドラゴニックハンマー（⇨➡◎）～バウンド→ソニックファング（⬁◎）
③ クイックフック（⇦◎）カウンターヒット→イーグルコンビネーション1（⬃◎◎◎◎◎）

①最初のフェイントレフトフックを決めるには前ダッシュが必須。その後は最速入力でOK。②すべて最速入力でOKだが、⇦◎後の硬直を把握するのが難しいので要練習。③のコンボはすべて最速入力でOK。

鉄板6BR
キング：コンボ補足。⬁◎カウンター時や、しゃがみ中に⬁◎始動の場合、技後がしゃがみ状態なので、少し奥横移動してから拾うのがポイント。
スティーブ：スリムボムノーマルヒット後は有利なため、続けてクイックフックを出すと打撃では割り込めない連係になる。

誌面に掲載されている連続技動画を
アルカディアモバイルで公開中！

対戦攻略 吉光（ヨシミツ）

Text:漢の子

使い勝手のいい新技が追加され、納刀時の技もさらに多彩に！

PICK UP!

峰打ち殺し（⇨●●）
リーチが長く、ヒットでダウンを奪える強力な中段攻撃だ。
圧切刈（⇩●●●●）
見た目がカッコイイ2連斬り。空中コンボで当てると相手が裏返る。

新たな主力技に注目!

新技の峰打ち殺し（⇨●●）はリーチが長く、ガードされても反撃を受けないので、近～中距離では積極的に出していこう。ヒット時はダウンを奪えるので、すぐに距離を詰めれば起き攻めを仕掛けていけるぞ。前ダッシュから出したいときは⇨⇨⇨●●と入力すればOKだ。

また、バウンド誘発技でもあるため、空中コンボパーツとしても活用できる。さまざまな場面で頼りになる技なので戦術に取り入れていこう。

対戦中のあらゆる場面に組み込める。使い慣れることから始めよう。

この新技にも注目!

圧切刈（⇩●●●●）は、初段の攻撃判定が低い中→中の連続攻撃。連続ヒットするので、立ち合いで使いやすい。また、空中コンボの締めとして使えば起き攻めしやすい状況になるのが特徴だ。

無刀ノ極（●●）中の唐繰渦巻（●●●●）は、2発目のモーションが納刀時の旋風剣によく似たワンツーパンチ風の技。連続ヒットする上、威力が高いので納刀時の確定反撃として重宝するぞ。

連続ヒットする上に威力も高い。ちょっとしたスキに差し込めるので便利な技だ。

基本連続技

① 隼（⇦●●）→忍法卍葛2発止め（⇦●●●●）→忍法卍葛5発止め（⇦●●●●●●●●●●）（1、2、3、5発目ヒット）→峰打ち殺し（⇨●●）～バウンド→前ダッシュ～達魔外法閃（⇦●●●●）
② 重ね脇差（⇩●●●●）→峰打ち殺し（⇨●●）～バウンド→達魔外法閃～金打（⇦●●●●●●）→厳頭（⇨●●）
③ 吉光ブレード（●●）→地雷刃（⇩●●）→頭蓋（●●）→圧切刈（⇩●●●●）

①軸ズレ時は忍法卍葛のヒット個所が変わるので、5発止めのところを2発止めや3発止めに切り替える必要があるので注意。②はすべて最速入力でOKだ。③は地雷刃から頭蓋へのつなぎを早くすることで安定するぞ。

対戦攻略 ザフィーナ

Text:垂れ

新技に加え、旧技も構え移行する技が増えたのでよりトリッキーに☆

PICK UP!

キャストオフ（●●●●）
発生の早い立ち●●からの上→中の連係。技後はモードタランチュラにオートシフト。
ペイストキック（⇧●●）
相手のスネを蹴る新技の下段キック。踏み込んで蹴るのでリーチは見た目より長い。

蝶のように舞え!

後ろダッシュを含む、前後左右の機動力は前作のままなのでステージ内をところ狭しと動き回るスタイルは『BR』でも健在。

相手の間合い内外から、⇧●●やサブナック1発止め（⇧●●）でけん制し、しびれを切らした相手の置き技を後ろダッシュでスカして浮かせ技のアシュケロン（⇧●●）をたたき込んでいくのがザフィーナの基本だ。慣れてきたら、各種構えを使って、より妖しく動き回ってみよう。

⇩⇦●●の入力でバク転のモーションからモードマンティスに移行できるようになったぞ。

蜂のように刺せ!

相手の左横移動に対して効果的な打撃が少なかったザフィーナだが、しゃがみステータスのジュワユーズ（⇧●●）がホーミングアタックになったので、上段攻撃&横移動対策として役に立つぞ。

新技のペイストキック（⇧●●）はヒット時、ザフィーナ側が有利な状況となる貴重な下段攻撃。技後はモードスケアクロウに移行するので構えからの中・下段攻撃でそのまま攻め立てていこう。

相手との距離を離しながら構えられるので実用性はかなり高い。

基本連続技

① アシュケロン（⇧●●）orレヴィアタン（立ち途中に●●）→⇧●●→ヴァルチャーピック2発止め～立ち帰着（⇨●●●●◆）→カラドボルグ1発止め（●●）～バウンド→キャストオフ（●●●●）
② ウンディーネ（立ち途中●●）→モードスケアクロウ（●●）→バアルゼブル（モードスケアクロウ中●●）

①すべて最速でつないでいこう。バウンド後のキャストオフは2発目のみヒットする形になる。②ウンディーネがヒットすると相手は前のめりに崩れ落ちて受け身が取れない状態になる。ダメージの高いバアルゼブルをたたき込もう。

対戦攻略 エディ・ゴルド クリスティ・モンテイロ

ゲーム性を味方につけた今回のカポエラ。華麗に舞え！

Text:福士

PICK UP!

デレーチョ・バトゥーキ（⇨⇨●●●●）
中段→下段の二段技で、威力が高い。多少のディレイが掛かり、連続ヒットする。
バウマーレス・ジーロゥ（⇩●●●●）
2段技。2発ともダウン状態に当たるので、起き攻めで真価を発揮する技だ。

ずっとカポエラのターン!

エディ／クリスティは、中・下段攻撃が多彩なキャラクターだ。

中～遠距離ではリーチが長く確定反撃をくらわないシャバ・ジラトリャ（⇩●●）やスキの少ない下段のバイシャ・トロッカ（横移動中に●●）で相手を焦らし、近距離戦では相手の横移動に対して判定の強いコトヴェラダ（⇧●●）とアグア（⇩【●●●●】）で丁寧に相手の体力を削っていこう。

スカし確定にはビリバが最適。相手のスキを見逃さず、しっかり当てていこう。

二つの構えを使いこなせ!

座り（⇩●●）は極端に姿勢が低くなるため、相手の上・中段が当たりづらい。近い間合いで座りに移行できれば、ともにコンボ始動技である中段の座り中【●●●●】と下段の座り中【●●●●】で二択を迫るチャンスとなる。

逆立ち（⇨●●）からは逆立ち中●●といった軽い中段を意識させながら、投げ抜け不能の投げ技である逆立ち中●●を狙うのが効果的だ。

基本連続技

① ビリバ（⇧●●）→マゥンエスケルダ（⇧●●）→ベンリン・ヘランバゴ（⇦●●●●）→レヴァンタ～アウ・バチュウド（座り中●●●●）→ヘヴェルサォン（⇨●●）
② タルヘタ・ロハ（⇨⇨⇨●●）カウンターヒット→カルーダ～アルマーダ～マカコエンペ（座り中に●●●●●●●●）
③ （壁際で）シャバ・ジラトリャ（⇩●●）→ヴァスーナ（⇩●●）→バウマーレス・ジーロゥ（⇩●●●●）

①は起き攻めと安定性を重視した基本コンボ。②タルヘタ・ロハのカウンターヒットは、相手が浮き上がるので簡単に判別ができる。③は座り状態で相手の起き上がりを攻められる壁コンボ。なお、①～③ともに、すべて最速でコマンドを入力すればいいので、難度は高くない。ミスをしないよう冷静に入力しよう。

鉄板6BR
ヨシミツ：吹雪（⇨➡●●）からの追撃は、若干難しいが禍魂（背向け中に●●●●）1発止め→（⇩●●）→後ろダッシュ～達魔外法閃（⇦⇦●●●●）がオススメ。
ザフィーナ：ミスティルテイン2発止め（⇩●●●●）後は強制的にモードマンティス移行だったが、⇩●●の追加入力でモードタランチュラにも移行可能に。

対戦攻略 白頭山（ペク・トー・サン）

進化し続ける蹴り技、テコンドーの達人は衰えを知らない！

Text:miya

PICK UP!

パリング（相手のパンチ攻撃に合わせて⇦●）
パリング後に●で派生技が出せるようになった。ヒット時はダウンを奪えるぞ。

レフトアッパー&ハイキック～フラミンゴ（⇧●●）
技後は自動的にフラミンゴに移行する。フラミンゴ中に出すことも可能だ。

立ち途中攻撃が強化!

強力な立ち途中攻撃の無かったペクだが、新技クラッディングコンビネーション（立ち途中に●●●）を習得。この技はヒットさせると相手をバウンド状態にすることが可能。発生も早く、ガードされてもワンツー程度しか反撃を受けないので使いやすいぞ。上段攻撃をしゃがんでかわしたときに狙っていこう。

どこまでも追いかける

目立った変更点としては、フラミンゴニードル（フラミンゴ中⇨●）のリーチが長くなり、技後は自動的にフラミンゴ移行するようになったことが挙げられる。相手の両横移動に対して判定が強いので、起き攻め時や相手の浮かせ技をガードしたときなど、有利な局面で使っていこう。

特殊ステップ（⇨☆⇩⇧）中に☆●●と入力しても出すことができるぞ。

ハイアングルスラッシュ（⇩●）はガードされても反撃を受けないぞ。

基本連続技

① 右アッパー（⇧●）→10連コンボ3発キャンセル～フラミンゴ（●●●➡）→サンドストーム～フラミンゴ（⇧●●●➡）→レバー⇨入れ●→ヒールナイフ～フラミンゴ（⇨●●➡）→～バウンド→サンドストーム～フラミンゴ（⇧●●●➡）→スカルクラッシュ（フラミンゴ中に●●）
② ダークハルバート（⇧●）→クラッディングコンビネーション（立ち途中に●●●）→～バウンド→10連コンボ3発キャンセル～フラミンゴ（●●●➡）→スカルクラッシュ（フラミンゴ中に●●）
③ クラッディングコンビネーション（立ち途中に●●●）→～バウンド→レフトアッパー&ハイキック～フラミンゴ（⇧●●）→クリムゾンランス（フラミンゴ中に⇨●）or トラップシュート（フラミンゴ中に⇧●）

バウンド後のレシピはダブルクレイモア（フラミンゴ中に⇧●●）でもOK。①10連コンボ2発止めの判定が下に強くなったため、バウンド状態を拾えるようになった。②バウンド後はしっかり前ダッシュしてから技を出すのがコツ。

対戦攻略 デビル仁

既存主力技の性能が軒並み変更！デビル新時代の幕開けだ!!

Text:タケヤマ

PICK UP!

閻浮蹴（⇦●）
後ろに身を引き、中段蹴りを繰り出す新技。技の初動で、相手の攻撃を避けられる。

回向（⇨➡●）
上段攻撃のホーミングアタック。ガードされてもこちら側が有利な状況となる。

悪魔的制空権

デビルジンは、機動力を生かして中間距離を中心に立ち回る戦法が強い。浮かせ技の最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）でけん制しつつ、新技の回向（⇨➡●）で横移動をつぶし、相手の行動を制限していこう。

けん制を警戒してガードを固める相手には、前ダッシュから直接二択を迫るか、空斬脚（⇨⇨⇨●）や六道鬼丸（⇦●●ホールド）をガードさせて有利な状況を作ってから、接近戦に持ち込もう。

悪魔的二者択一

二択に使う中段攻撃は、見返りの大きい飛魂蹴（⇩●）と、リーチの長い胴抜き（⇨➡●）が優秀。近距離では、これら2つよりも発生が早い鬼鐘楼（⇨●）も強力な技となる。状況を見ながら、これらの技を使い分けていこう。

下段攻撃は、髀骨抜き（⇩●）が強力。ヒット時は有利な状況となるので、双角（立ち途中に●●●）や立ち途中●に連係すれば、相手に割り込まれることが無い。

回向はヒット時に骸落襲（【●●】）を出せば、後転以外に対してヒットが望める。

奈落堕とし（⇨☆[illegible]●●）はノーマルヒットでダウンしなくなった[illegible]は高い。要所で使おう。

基本連続技

① 追い突き（立ち途中に●）→前ダッシュ～荒魂撃ち（⇧●）～バウンド→馬頭螺旋2発止め（⇨➡●●）→蛇毒氣掌（⇦●●）
② 鬼鐘楼（⇨●）カウンター→鬼八門（⇧●●）～バウンド→煉獄（⇧●●●●）
③ （壁際）で胴抜き（⇨➡●）～壁やられ・強→鎌首（⇩●）～バウンド→羅刹門・壱（⇦⇨●●●●）

①は、前ダッシュの長さをうまく調整しないと決まらない。荒魂撃ちの代わりに、馬頭螺旋（⇨➡●●）や、最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）で拾うことも可能だ。③は、羅刹門・壱の3発目にほどよくディレイをかけると、ダメージアップを狙える。

対戦攻略 花郎（ファラン）

新技の追加で痒いところに手が届くようになったぞ！

Text:ミスター

PICK UP!

ミドルクレイモア（⇦●）
待望の左構え中のホーミングアタック。スキは少ないので主力で使いたい。

フラッシングトライデント（⇦●●）
中距離での確定反撃用の技。確定で入る技を覚えておきたい。

連係重視で攻めろ!

今作のファランは、使い勝手のいいホーミングアタックが追加されたため、相手の横移動を抑制しやすくなったぞ。

ヒットさせて有利な下段技も増えたので、連係重視のスタイルが強化されたと言える。下手な反撃はスカして浮かせ技を当てたりと、前作と同様に空中コンボ狙いも可能なため、自分の好きなように攻めよう。

スクリューヒール（右構え中に⇧●）は、相手の横移動に対して強いぞ。

新技を使え!!

新技コンバートロー（左足上げ中に⇧●）は、コンバートミドル（左足上げ中に⇦●）とモーションが似ている下段技。ガードされてもリスクは少ないので、二択で使おう。

同様に、スイッチプラズマブレード（左足上げ中に⇩●）とフラミンゴライトスイープ（左足上げ中に⇩●）もモーションが似ているため、二択として使えるぞ。

基本連続技

① ⇧●→ライトジャブレフトフラミンゴ（●●）→レフトジャブ（左足上げ中に●）→前ダッシュ～ワンツーライトフラミンゴ（●●●）→ライトジャブ（右足上げ中に●）→ハンティングヒール（右構え中に⇨➡●）～バウンド→回転踵落とし（⇨➡●）
② レフトプラズマブレード（⇦●）→ミドルクレイモア（⇦●）→バングフィスト（右構え中に⇦●）～バウンド→前ダッシュ～ヴォルカノン（右構え中に●●）→ライトスカイボルト（右足上げ中に⇦●）
③ （壁際で）エアファング（【●●】）～壁やられ・強→構えチェンジ（●）→バングフィスト（右構え中に⇦●）～バウンド→ローリングライトキック～ライトフラミンゴ（右構え中に【●●】➡）→ライトジャブ（右足上げ中に●）→ヒールビス（右構え中に⇩●）

②最後の回転踵落としのあとは、ヒールビス（右構え中に⇩●）で起き攻めをしかけよう。③壁コンボ。全て最速でつなげていくだけでOK。

鉄板6BR
ペク：今作ではスネークブレード2発止め（⇩●●）が連続ヒットしないかわりに1発目は相手のダウン状態にヒットする。起き攻め時は1発止めを使おう。
デビルジン：輪廻（⇧●）は、煉獄の3発目をいきなり出す単発技。ヒット時は⇧で飛空へ移行し、阿摩羅（●●）～バウンド→左横移動～白鷺遊舞2発止め（●）→羅刹門・壱（⇦⇨●●●）のコンボが決まる。

誌面に掲載されている連続技動画を
アルカディアモバイルで公開中！

対戦攻略 凌暁雨(リン・シャオユウ)

Text:菫れ

使い勝手のいい新技が増えまくり！シャオ、強いんだからッッッ！

PICK UP!

即弾腿(⇦◎◎)
中→上の連係。発生14フレームで連続ヒットするので確定反撃で使っていこう。

鳳凰の構え～鉄観穿(鳳凰の構え中に◎◎)
鳳凰の構え中に出せる中→上の二段攻撃。空中コンボパーツに最適だ。

初心者用指南

雀連手(◎◎)や雀連砲(◎⇩◎)といった小技をガードされるまで打ち、相手の反撃を誘って横移動や鳳凰の構え(⇩◎)でかわして、浮かせ技を当てていくのがシャオユウの基本戦法だ。

対戦では勇気を持って前ダッシュで相手に近づき、上記の技を撒き散らしていこう。相手が焦って手を出してくれれば、こっちのものだ。

…を読んだときは鳳凰の構えでかわして…切り替えよう。

気になる新技の性能

后掃腿(背向け中に⇩◎)はクリーンヒット時、相手は受け身の取れないダウン状態になるので里合腿(⇨➡◎)で拾って追撃が可能(基本コンボ③参照)。

リーチが非常に長いので使いやすいのだが、先端ヒット時は相手をダウンさせることができないので注意が必要。間合いはしっかり把握しておこう。

技そのものの発生が遅いので、使いどころが難しい。多用は禁物だ。

基本連続技

① 挑打連掌(⇧【◎◎】)→挑打華蘭(⇧◎)→火雛双翼2発止め→背向け(⇨◎◎)～背身撃2発止め(背向け中に◎◎)→白連斧月1発止め(⇨➡◎)～バウンド→前ダッシュ～跳腿白鶏(⇧◎◎)
② 背向け～後転～跳弓脚(背向け中に⇨◎◎)→背向け～後転～跳弓脚(背向け中に⇨◎◎)→背向け～背身撃1発止め(背向け中に◎)×2→背向け～背身撃2発止め(背向け中に◎◎)→隠者出雇(⇨◎)
③ 后掃腿(背向け中に⇩◎)クリーンヒット→里合腿(⇨➡◎)→背向け～背身撃1発止め(背向け中に◎)×2→背向け～背身連盤打2発止め(背向け中に◎◎)～バウンド→振り向き下段さばき(背向け中に⇩◎)→即弾腿(⇦◎◎)

①白連斧月1発止め部分は前ダッシュを伸ばして着地際の相手に当てる感じで出そう。②はすべて最速入力でOKの簡単レシピ。③里合腿部分は最速入力を心がけよう。

対戦攻略 マーシャル・ロウ

Text:800

チャージドラゴン(以下CD)を使わなくてもコンボが減るように！

PICK UP!

ナックルラッシュ(⇦◎◎)
空中コンボに組み込みやすいバウンド誘発技。地上の相手には連続ヒットする。

クラウドゲート(CD中に◎)
上・中段さばき(⇦◎or⇦◎)成功時に⇦➡☆◎と入力することで決まる。ヒット後は⇧◎などで追撃だ。

注目技ピックアップ

出の早い技を多く持つロウは接近戦を得意とする。ガードされても確定反撃を受けないワンツーニー(◎◎◎)を主軸に相手の動きを制し、⇧◎とブレイクロー(⇧◎)の二択で相手を崩すのが基本的な立ち回りだ。中距離では、カウンターヒット時に空中コンボを決めることができる立ち◎が頼りになる。判定が強く、スキの少ない強力なけん制技だ。

ドラゴンニー(⇨➡◎)とドラゴンダイブ(⇨◎)の2つの投げによる崩しも強力。前者はヒット後に空中コンボを決めることができ、後者は特殊な投げモーションなので投げ抜けされにくい。

相手に攻め込まれたときも、上・中段さばきや、シットストレートレフトキャノン(⇩◎◎)などで、いつでも切り返せる点もロウの特徴だ。

ブレイクローの硬直が減少。相手にガードされたとしても……。

相手に浮かされることは無くなった。相手のダウンに対してや、立ち会いで積極的に狙っていこう。

基本連続技

① ⇧◎→ドラゴンサマー(◎⇧◎)→ナックルラッシュ(⇦◎◎)～バウンド→前ダッシュ→ダブルサマーソルトキック(⬇◎◎)
② 立ち◎カウンターヒット→ドラゴンラッシュ1発止め(⇦◎)×3→ナックルラッシュ(⇦◎◎)～バウンド→ドラゴンストライク(⇨➡◎◎◎)
③ (壁際で)ドラゴンラウンドキック(⇦◎)～壁やられ・強→CD(⇩◎)→クラウドゲート(CD中に◎)～バウンド→ドラゴンテイル～サマーソルトキック(⇧◎◎)

①は、どの浮かせ技からも決めることができるコンボ。最速のつなぎで入力すれば決まる。②では、タイミングよく⇦◎を押そう。ドラゴンストライクは空中でうつぶせになっている相手に決めることになる。③は、代表的な壁コンボ。ステージ中央で浮かせ技を決め、その後バウンドを経由して相手を壁まで運んだ場合には、直接⇧◎◎かドラゴンラッシュハイド(⇦◎◎⇩◎)を決めよう。

対戦攻略 雷武龍(レイ・ウーロン)

衰えを知らないレイ。全キャラ屈指の崩し能力を生かせ！

Text:鉄男

PICK UP!

咆犬牙喉(⇨◎◎)
リーチの長い中→上の連係で2発連続ヒットするので使いやすい。

背身抱横打(相手に背を向けて◎)
背向け中に出せる中段のパンチ。壁やられ・強を誘発するぞ。

華麗に酔い踊れ!

各種五形拳や酔歩(⇨◎)、寝る(⇩◎)は健在。トリッキーな動き以外にも発生が早いローキック(⬇◎)やカウンターでコンボにいける立ち◎(コンボは欄外参照)といった基本技も充実している。

新技の中で注目したいのは、発生も早くリーチの長い咆犬牙喉(⇨◎◎)。ヒット時は大幅有利なので積極的に使っていこう。

なんと歓倒中に酔虚撃を出せるように！ 相手をほんろうしてこそレイの神髄!?

レイの可能性は無限大

背身下掃打(背向け中⬇◎)ヒット時に相手がダウンしなくなったものの大幅にレイ側が有利となった。またガードされた時の硬直も少なくなっているぞ。

虎の構え中の駆虎脚(虎の構え中◎)は相手にガードされても追加入力(◎⇨◎)することによって下段の新技、蛇身嵵に派生する。この下段がヒットすると追撃が可能だ。

基本連続技

① 昇流脚1発止め(背向け)(⇨➡◎⇦)→⬇◎→咆犬牙喉(⇨◎◎)→絞竜掌(⇨➡◎)～バウンド→昇流連脚(⇨➡◎◎)
② 覇戈(⇧◎)→狼牙揺震撃2発止め～虎の構え(⇨☆◎◎⇨)→西虎爪(虎の構え中に◎)～バウンド～昇流連脚(⇨➡◎◎)
③ 駆虎脚～蛇身嵵(虎の構え中◎⇨◎)→⇧◎→⇨入れ◎→綜爪牙一発止め(⇨☆◎)→絞竜掌(⇨➡◎)～バウンド→昇流連脚(⇨➡◎◎)

①は咆犬牙喉(⇨◎◎)から絞竜掌(⇨➡◎)のつなぎがシビアなので反復練習で覚えよう。②は構えを絡めた難易度の低い安定コンボ。確実にダメージを取りたいときにオススメ。③は新技のコンボ。⇨入れ◎の後の綜爪牙一発止め(⇨☆◎)を省けば難易度が下がるぞ。

鉄板6BR

シャオユウ：新技の雀山鎚針(背向け中に⇨➡◎)はジャンプステータスの下段攻撃。技後はオートで鳳凰の構えに移行するのでガードされても反撃を受けにくい。
ロウ：相手に背を向けた状態から、振り向き◎から立ち◎始動の技が出せるようになった。
レイ：立ち◎カウンター時は綜爪牙一発止め(⇨☆◎)×4→絞竜掌(⇨➡◎)～バウンド～昇流連脚(⇨➡◎◎)が決まる。難しいようなら綜爪牙一発止めの回数を減らそう。

対戦攻略 レオ

Text:ユウ

かゆいところに手が届いたナイスな新技がそろっているぞ!!

PICK UP!

勒掌（⇨⇨●）
相手の横移動に強く、進歩と移動距離が合わさってリーチが調節できるのが強み!!
頂肘金鶏独立（⇦●●）
一瞬で距離を詰めつつ金鶏独立の構えから攻めることができる使い勝手のいい新技だ。

接近戦の基本戦術

接近戦では2発目の判定が強い連弾（●●）や発生が早い（⇧●）、しゃがみステータス付きでダウンを奪うことができる前掃雷王拳（⇧●●）、相手の横移動にも強いコンボ始動技の昇砲（⇧●）などスキが無い。中距離戦でもリーチの長い浮かせ技である跳山瀑布2発止め（⇨➡●●）やバーフステップ（⇩●）からの後掃腿（しゃがんだ状態で⇧●）など、どの距離でも強力な技がそろっているぞ。

仆歩の構えが強力に

驚鶴腿（仆歩中に●）は、ホーミングアタックでガードさせると大幅に有利となる。翻欄錘（仆歩中に●）との二択が強力だ。

壁際ではさらにプレッシャーを与えられる。しかも、ガードさせた後は大幅有利な状況になる。

基本連続技

① 昇砲（⇧●）or 上歩掛山（立ち途中に●）or 跳山瀑布1発止め（⇨➡●●）→頂肘金鶏独立～進歩（⇦●●⇧）→穿沖拳1発止め（⇩●）→二郎担山（⇦●●）～バウンド→金剛華山托天掌（⇧●●⇩⇦⇨●）
② 下段さばき～前ダッシュ⇧●→頂肘金鶏独立～進歩（⇦●●⇧）→両儀二推圧肘（立ち途中に●●●）
③（壁際で）穿炮（⇧●）or 一起脚（⇩●）or 驚鶴腿（仆歩中●）～壁やられ・強→二郎担山～バウンド→しゃがみ中●→靠打頂肘（立ち途中に●●●）

①新技の頂肘金鶏独立を組み込んだコンボ、昇砲が遠距離ヒットした場合でも安定して決まるのがうれしい。③靠打頂肘3発目にディレイをかけなくても補正切れヒットするようになったぞ。

対戦攻略 ミゲル

Text:ハメコ。

見た目とは裏腹の繊細な攻めで、喧嘩殺法のルールを教えてやれ！

PICK UP!

サイクロンンスラップ（⇨●●）
ホーミングアタックの中段蹴りからパンチにつなぐ。スキの小さい1発止めを使いたい。
スウィングステップ（⇧●●）
下段蹴りを2回繰り出す。2発目は連続ヒットせずスキも大きいので、バレない程度に。

慎重に攻めろ

ミゲルの強みは使いやすい小技が多いこと。リーチに優れた中段の2段技であるブラッシング（⇧●●）、中段のホーミングアタックである⇨●、スキが小さくヒット時に有利となる下段のヒールダウン（⇧●）、ヒット時に立ち途中●→⇩●●で追撃できる下段のダウンピッキング（⇧●）で細かい二択を仕掛けるのが基本だ。相手の技の空振りには、浮かせ技の⇧●●や⇩●で反撃していこう！

サヴェッジスタンス

今作では●でいつでもサヴェッジスタンス（以下SS）を取れる。SSからは発生の早い中段のSS中⇩●、スキの小さい下段のSS中⇧●で攻め込もう。

クレイジースキップ（SS中⇩●）はヒット……撃できる割にスキが小さい。多用すべし

基本連続技

① クレイジースキップ（SS中⇩●）→右横移動～チョーキング（⇧●⇨）→ピックアッパー（SS中⇧●）→カッティング（⇧●●）→ビートチョッピング（⇧●●）～バウンド→ラウドアッパーコンボ（⇨➡●●）
② グランドワインダー（SS中⇧●）→立ち途中●→ライトサンディング＆パンキング（⇩●●）
③（壁際で）フェイスブーツ～壁やられ・強→タッピング（⇩●）～チョーキング（⇧●）→チョーキング～SS（⇧●⇨）→クレイジースキップ（SS中⇩●）

①はクレイジースキップからの追撃。②は追撃可能になったグランドワインダーからの空中コンボ。③は締めのクレイジースキップがダウン状態の相手にちょうどヒットするぞ。

対戦攻略 ボブ

Text:タケヤマ

ダウン状態に当たる新技を獲得し、起き攻めの幅が広がった！

PICK UP!

アビシウススペシャル（⇩●●●●）
全段連続ヒットする4段攻撃で、ヒット時に自動的に気合溜めへと移行する特殊な技。
ラングスト・テイル（⇦⬅●）
ガードされても反撃を受けない中段蹴りで、ヒット時はコンボを決められる。

手足の長さを生かせ

中距離では、上段コンボ始動技のラングワッシャー（⇨☆⇩⇦●）と、中段攻撃のコンビネーションミンチ2発止め（⇩●●）によるけん制が強い。この2つで相手の動きを止め、新技の下段攻撃、カッティングコッパ（⇨☆⇩⇦●●）で立ちガードを崩していこう。新技のクーペチョップ（⇩●）も便利な技。相手のダウン状態にも当たる中段攻撃で、カウンターヒット時は追撃を決められる。

近距離だって強いんです

アビシウススペシャル（⇩●●●●）は、接近戦での3発止めを基本にし、ヒット確認をして出し切る使い方が強力。確定反撃でも役立つぞ。

相手の横移動を捉えるので、使い勝手は良好。ヒット後は気合溜め状態になるので注意！

基本連続技

① ラングワッシャー（⇨☆⇩⇦●）→前ダッシュ～コンビネーションブル（⇩●●）→立ち●→クラッカースパイラルボーン（⇩●●）～バウンド→前ダッシュ～エスカロップエルボー1発止め（⇨●）→スリースターコンボ1発止め（⇨●）
② ラングスト・テイル（⇦⬅●）→コンビネーションビター2発止め（⇨●●）→立ち●→クラッカースパイラルボーン（⇩●●）～バウンド→前ダッシュ～エスカロップエルボー1発止め（⇨●）→スリースターコンボ1発止め（⇨●）
③（壁際で）パインミーストライク（横移動中に●）～壁やられ・強→ブラックポワレ1発止め（●）～バウンド→コンビネーションビター2発止め（⇨●●）→ダックフリップ（⇨●）

①は、フライングジャンボン（⇩●）やスピナッチアッパー（立ち途中に●●）からも入る。フライングジャンボンから決めるときは、少し待ってからコンビネーションブルを出そう。

対戦攻略 リリ

Text:ハメコ。

⇩●のやられ変更＆バウンド誘発技の追加でロシュフォール家も安泰!?

PICK UP!

ローズ・ピケ（⇩⇧⇨●●）
ダウンを奪える中段の2段技。若干ディレイを掛けても連続ヒットするのがうれしい。
アーチキックコンボ（●●）
通常ヒットでつながるようになった。10フレーム有利な状況での確定反撃に使おう。

浮かせますわよ♪

コンボ始動技を豊富に持つのがリリの強みである。主軸となるのは通常の浮かしを誘発するようになった⇩●、リーチに優れたライジングタクト（立ち途中●）、突進力に優れる上ガード時に反撃を受けにくいバックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）。これで相手の動きを封じ込めたら、スキの小さい下段技のアルトロデオ（⇨➡●）や各種ロングレンジスローでガードを崩していこう。

セレブな背向け技たち

⇦●をガードされた際は、（背向け中●●）を連係させてみよう。発生の遅い技にカウンターを取りつつ有利な状況に持ち込めるぞ。

背向け中●のカウンターヒット時にきりもみダウンを誘発するように。追撃のチャンス！

基本連続技

① カプリコーンキック（⇩●）→ヘリオトローブ（⇦●●）→ワンツートラップロー2発止め（⇨●●）→キティシザース（⇨●）～バウンド→アルストロメリア（⇨➡●●）
② オルレアンソード（⇧●）→マルスソード（⇨●●）→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）→ドロワスナップ（背向け中●）→ピーコックジャイブ（●●●）
③（壁際で）ベリエアタッケ（⇨●）～壁やられ・強→フッキングヒール（⇧●）～バウンド→ディレイクロックキック・リターン（⇨●●●）

①は今作での基本レシピ。バウンド誘発技の⇨●は発生速度、判定の大きさともに優秀で使いやすい。②は⇨●●で相手を高く浮かせることにより⇧●が間に合うという特殊な繋ぎ。

鉄板6BR

ミゲル：新技の⇧●はガードされたときのスキこそ大きいものの、相手の両横移動に対してヒットを望める下段攻撃。二択の選択肢として使おう。
ボブ：基本コンボのレシピはフライングジャンボン（⇩●）やスピナッチアッパー（立ち途中に●●）からも決まる。
リリ：⇧●ヒット時の追撃は、⇦で振り向き～●●→⇨入れ●●→⇨● ～バウンド→⇨➡●●がオススメ。その後は、⇨●●と下段の⇨➡●で二択を迫るべし。

誌面に掲載されている連続技動画をアルカディアモバイルで公開中！

対戦攻略 風間 仁（カザマ ジン）

Text:タケヤマ

新技の性能は文句無し！　死角の無い闘い方を目指せ！

PICK UP!

唐竹蹴り（立ち途中に●）
新技のホーミングアタック。特殊ステップからも出せるため、使い勝手は抜群。
後ろ回し右踵落とし（⇧●）
新技のバウンド誘発技。ヒット時は、右下段後ろ回し蹴り（⇩●）で追撃できる。

さらなる高みに達した空手の真髄

ジンは、上・中・下段攻撃がまんべんなくそろって、攻守が自在なバランスファイターだ。接近戦では、●●や●●●を軸に攻め込み、中段の⇧●や下段の⇩●で相手の体力を削っていける。相手の横移動はホーミングアタックの立ち●で抑制しよう。

中間距離では、リーチの長い右中段前蹴り（⇨●）や右回し突き（⇨☆⇩⇧●）でのけん制が強力なほか、特殊ステップからの唐竹割り（⇨☆⇩◆☆●）と踏み込み右下段回し蹴り（⇨☆⇩⇧●）の二択も強烈。時には細かく時には大胆に、緩急のある動きでプレッシャーをかけていこう。

唐竹割りヒット時は、前ダッシュからの⇩●で追撃できる。見返りは十分だ。

基本連続技

① 追い突き（立ち途中に●）→羅喉2発止め（⇦⇨●●）→前ダッシュ～直突き～縦蹴り（⇨➡●【●●】）～バウンド→縦蹴り（⇨【●●】）
② 前蹴上げ（⇨●）→蚩魔刹（⇦●●）→直突き～縦蹴り（⇨●【●●】）バウンド→前ダッシュ～転掌絶刀（⇧●●●●）
③ 踏み込み右下段回し蹴り（⇨☆⇩⇧●）→蚩魔刹（⇦●●）→転掌絶刀（⇧●●●●）

①は、コンボのあとに起き上がる相手を蚩魔刹で拾える。右正拳追い討ち（相手ダウン中に⇩●）との二択を迫ろう。③のコンボは、蚩魔刹にディレイをかけると決まりやすい。

対戦攻略 三島 一八（ミシマ カズヤ）

Text:タケヤマ

火力の高さは相変わらず。力勝負で相手をねじ伏せろ!!

PICK UP!

鬼蹴り（⇨●）
中段攻撃の前蹴り。リーチが長く、ガードされても距離が離れるため反撃されづらい。
爆髄蹴（横移動中に●）
力をためてミドルキックを放つ技。発生は遅いが、ヒット時にコンボを決められる。

喧嘩上等!

カズヤの長所は、特殊ステップ（⇨☆⇩⇧）関連の技のリーチの長さと、単発技の見返りの大きさ。中間距離を保って様子見しつつ、大技を狙うか、一気に攻め込むかを選択していくのが基本。けん制技には、浮かせ技の最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）が最適。これを横移動されないよう、前ダッシュからの忌怨拳（⇧●）も織り交ぜていこう。しゃがみに対しては、鬼蹴り（⇨●）や空斬脚（⇨⇨⇨●）などの豊富な中段攻撃で対応できる。

上記の技を恐れて相手が固まるようなら、腿砕き（⇧●）や奈落旋風（⇨☆⇩◆●●）でガードを崩していこう。

鬼蹴りカウンター時は、破砕蹴（【●●】）で追撃可能。結構なダメージだ。

基本連続技

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）→最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）→六腑凶襲拳（⇧●●●）～バウンド→前ダッシュ～右踵落とし（⇨➡●）
② ダブルアッパー（立ち途中に●●）→貫乱烈洸（●●●●）→獅子斬り包丁（⇧●）～バウンド→前ダッシュ～奈落旋風（⇨➡☆⇩◆●●）
③ 爆髄蹴（横移動中に●）→前ダッシュ～獅子斬り包丁（⇧●）～バウンド→前ダッシュ～胸尖双突（⇦●●●●）※3発目にディレイ

①のコンボは、六腑凶襲拳の前に⇧●や立ち●×3を決めることも可能。コンボ後は、起き上がる相手に⇦●●●がヒットするので、震撃（相手ダウン中に⇩●）との2択を迫ろう。

対戦攻略 風間 飛鳥（カザマ アスカ）

Text:タケヤマ

弱点を補う新技が追加されたアスカ。上手く戦術に取り入れていこう。

PICK UP!

砂城（⇩●）
ヒット時にダウンを奪える下段パンチ。発生がそれなりに早く、見切られづらい。
紫到腿（立ち途中に●●）
2発連続ヒットする。しゃがみからの反撃技がとぼしいアスカにとってはうれしい新技だ。

華麗に相手をいなせ!

[illegible]では、スキが小さく、カウンター[illegible]でコンボを狙える立ち●で[illegible]していこう。ガード時の反[illegible]ない、浮かせ技の⇧●も強力[illegible]だが、これらの技だけではリーチ不足に陥る。空振り時のスキは大きいが、巌戸（⇦●）や霞蹴り（⇨●）も使っていこう。巌戸はカウンター時にコンボを決められる。霞蹴りはホーミングアタックで、ガードされてもこちら側が有利な状況となるぞ。

足元を刈る

砂城（⇩●）は、ヒット時に追撃こそ確定しないものの、ダウンを奪えるのが魅力の新技。起き上がろうとする相手には、鬼殺し（⇨●）が当たる。

後転で起き上がる相手は、前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め（●）で拾ってしまおう。

基本連続技

① 圧到（●）→白鷺遊舞2発止め（●）→芭蕉颪（●●●●）～バウンド→前ダッシュ～刈脚白縫い（⇧●●●）
② 鬼殺し（⇨●）→巌戸（⇦●）→⇧●→芭蕉颪～しゃがみ帰着（●●●●⇩）～バウンド→紫到腿（立ち途中に●●）
③ 巌戸（⇦●）カウンターヒット→刈脚白縫い（⇧●●●）→雲雀槌（⇩●）～バウンド→前ダッシュ～刈脚白縫い（⇨➡⇧●●●）

②は、芭蕉颪のあとにしゃがみ帰着しておくのがポイント。③は、雲雀槌を石蕗（⇦●●●）にできるが、難度が上がる。一部の大型キャラには、雲雀槌を芭蕉颪に換えてもOK。

対戦攻略 三島 平八（ミシマ ヘイハチ）

Text:つの☆きょう

失うことからすべては始まる！正気にては大業ならず！

PICK UP!

地鎮砕（⇩●）
ダウン状態にヒットし、ガードされても反撃を受けない中段攻撃。起き攻めに使おう。
金剛掌（立ち途中に●）
待望の反撃用立ち途中攻撃。リーチがあるため、遠距離下段ガード時もスカりづらい。

押し引きが肝要！　瞬間の美学を追及しろ!

風神拳（⇨☆⇩⇧●）が横への判定を失い、中距離からの暴力的前進攻撃が仕掛けにくくなったヘイハチ。そのため、横移動の抑制に役立つ真月旋（⇦●）や奈落払い（⇨☆⇩◆●）、裏旋空刃脚（⇦●●●）などで相手の足を止めつつ攻撃を誘い、その空振り目掛けて風神拳を決めるのが基本戦術となる。空中コンボに関しては以前と変わらぬ火力を持ちつつ、⇩●のマイナーチェンジや（⇩●）の追加により強力な起き攻めを展開できるようになった。ワンコンボ、ワンキルを合言葉に最近厳しい三島家への風当たりを振り払え！

低空の相手をバウンドさせることができるようになった⇩●。コンボや起き攻めがより強力に。

基本連続技

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）→最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）→前ダッシュ～⇨入れ立ち●→前ダッシュ～瓦割り（⇩●）～バウンド→ダッシュ～右踵落とし（⇨➡●）
② 奈落払い（⇨☆⇩◆●）カウンターヒット→最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）→瓦割り（⇩●）～バウンド→ダッシュ～奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩◆●●●）
③（壁際で）金剛掌（立ち途中●）→瓦割り（⇩●）～バウンド→奈落払い2発～踵切り2発目ディレイ（⇨☆⇩◆●●☆●少し待って●）

①は⇩●を絡めた起き攻めに持ち込める。②は瓦割りの性能が変化した恩恵を受け、可能となったレシピ。③は伏龍脚（しゃがみ中⇧●）との対の選択肢としても使える新技を用いたつなぎ。

鉄板6BR
カズヤ：①のコンボは、六腑凶襲拳の前に⇧●や立ち●×3を決めることも可能。コンボ後は、起き上がる相手に⇦●●●が空中ヒットする。
アスカ：濮（しゃがみ中に⇧●）カウンター時は、紫到腿が地上コンボに。壁やられ・強を誘発したときは、石蕗（⇦●●●）～バウンド→燕槌～翠連紫雲（⇦●●●●）で追撃。
ヘイハチ：①を決めたあと、⇨☆⇩⇧●を出せばその場起きや後転にヒットする。その後は⇨☆⇩⇧●→⇩●～バウンド→前ダッシュ～⇨☆⇩◆●●●●まで決まる。

対戦攻略 馮威（フェン・ウェイ）

Text:ユウ

各種構えが強化され、攻撃力が申し分無いキャラクターになったぞ!!

PICK UP!

反掌（横移動中に◎）
スムーズに背向け状態へ移行できる反撃がホーミングアタックに変更されたぞ。
馬蹄蓮掌（⇨◎◎）
立ち、しゃがみヒットを問わずノーマルヒットで空中コンボにいける。

新生フェンの基本戦術

1～2発目の間に割り込むことができない連拳衝捶（◎◎）を意識させつつ、立ち◎からの攻めが効果的。近距離戦では発生が早く相手の横移動にも強い側腹腿（⇦◎）が特に機能するぞ。立ち◎～転身幻舞（[⇦◎◎◎]）で背向け状態に移行したり、今作から強力な二択が備わった雲手（⇨◎）で攻め込むのも面白い。雲手からは馬蹄蓮掌（⇨◎◎◎）と禁歩震（⇨◎◎◎）の二択だけ覚えておこう。

強すぎ!? 金剛搗捶!!

金剛搗捶（立ち途中に◎）がなんと、確定反撃を受けずに空中コンボを狙えるようになったぞ。ハーフステップ（⇩◆）から積極的に狙っていこう。

ノーマルヒット時には鬼弾激掌（⇩◎◎）がコンボとなる。壁コンボをそのまま決められるときも。

基本連続技

① 里合転腿（⇨◎⇦）→後ろ入れ振り向き～両断把（[◎◎◎]）～バウンド→龍歩昇震（⇨◎◎◎）→鬼弾激掌
② 龍歩昇震（⇨◎◎◎）→掌把（⇧◎）→交牙落襲一発止め（⇧◎）～バウンド→前ダッシュ～掌把→交牙落襲（⇧◎◎）
③ 馬蹄蓮掌 or 金剛搗捶カウンターヒット→右脚爪蹴破～バウンド→連環腿（⇨➡◎◎◎）→擺寸靠（⇦◎）

①そのまま壁コンボに移行できる場合もあるので見逃さずに。②つなぎはすべて最速入力でＯＫ。③は右脚爪蹴破で通常浮きに戻るのがポイントだ。バウンド後は②のコンボと同じでも大丈夫だ。なお、連環腿は微ディレイをかけると安定しやすい。

対戦攻略 李超狼（リー・チャオラン）

Text:茶柱

これぞアンチエイジングのたまもの！後の先を勝機とせよ！

PICK UP!

ストマックポリッシュ（⇩◎）
低い体勢から繰り出されるボディブロー。カウンター時は回復可能なよろけを誘発。
ポイズンタッチ（ヒットマンスタイル中に◎）
構えからの中段コンビネーション。ヒット時は有利を生かして攻めを継続させよう。

目指せ試合巧者!!

ガードされても手痛い反撃を受けなくなったパンプキック（⇧◎）やしゃがみステータスが心強いシルバーロー（⇩◎）などの下段技を主軸に、スキの小さい中段の⇧◎や⇧◎で体力を削り、焦れて前に出た相手を⇧◎やシルバーヒール（⇦◎）、カウンター時に連続ヒットするクロスストレート～レボリューションツヴァイ◎◎◎といった高威力の技で迎撃するのがリーの必勝パターンだ。

ヒザって10回言ってみろ!

ニードライブ（⇨➡◎）からは新技のフェザーランディング（⇨◎）が確定する。たたき付けた後はこちらがしゃがみ状態で有利な状況となるぞ。

⇨◎で相手をたたき付けた後は、下段の…み中⇧⇩◆◎と中段の⇨➡◎による二択…

基本連続技

① ⇧◎→シルバーヒール（⇦◎）～バウンド→ダッシュ～スーパーハイコンビネーション（⇦◎◎◎◎）
② シュワルローゼフック（◎）カウンターヒット→ダッシュ～フロントキック（⇧◎）→ビューティフルスパンク（⇨◎◎◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦◎⇨☆）→マーキュリードライブ（⇧◎◎◎）
③（壁際で）インパルスショット（⇨➡◎）→壁やられ・強→後ダッシュ→ストマックポリッシュ（⇩◎）→ビューティフルスパンク（⇨◎◎◎）～バウンド→ブリリアントローゼ（⇩◎◎）

①は⇦◎から派生するド派手な新技を組み込んだコンボ。②は◎後のダッシュ⇧◎の入力が多少遅れてもOK。バウンド後の⇦◎⇨☆の刻みはコマンドの変更により可能になったぞ。

対戦攻略 クレイグ・マードック

Text:バベル樋口

破壊者たるゆえんは連続技の爆発的火力にアリ!! 修練怠るべからず!!

PICK UP!

クイックバズーカ（⇦◎）
素早い横蹴り。中段攻撃な上に判定が厚いので避けられにくく近距離戦で重宝する。
フラッシュトマホーク（⇧◎）
カウンターヒット時にダウンを奪えるように。相手ダウン中に◎or◎でつかんでやろう。

ガードを崩すには足元から

主力技だったバベルブレイク（⇩⇧➡◎）はガードされた後の距離が近くなった代わりに、硬直部分が短くなり、手痛い反撃を受けることが無くなった。ヒット時の有利フレームも短くなっているが、発生の早い新技の追加で相手の行動に制限をかけられる。割り込まれにくい攻撃を織り交ぜつつ二度三度と足元を攻めていき、たまらずしゃがんだところを⇧◎や⇧◎⇧◎で浮かせてやろう。

おまけを見逃すな

相手に壁を背負わせたら下段であるクラウチングスタイル中⇩◎を狙おう。吹き飛びの後半で壁やられにできればさらに⇦◎などが決まるぞ。

前作で猛威を振るったプッシング（◎）カウンター→スイングアッパー（⇧◎）は健在だ。

基本連続技

① スイングアッパー（⇧◎）→立ち◎→コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド→アンガーラッシュ・クラウチング～クラウチングキャンセル（⇧◎◎◎◎◎◎◎）→モビーディックダイブ（⇨➡◎）
② トルネードフック（立ち途中◎）カウンターヒット→クラウチングスタイル～クレイグホーン（◎～⇧◎）→コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド→アンガーラッシュ・クラウチング～クラウチングキャンセル（⇧◎◎◎◎◎◎◎）→モビーディックダイブ（⇨➡◎）
③（壁際で）サスカッチキャノン（⇦◎）～壁やられ・強→コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド→バイソンホーン（クラウチングスタイル中⇩◎）

①は正面から浮かせた場合の基本コンボ。②は相手の体力を半分近く奪うためとても強力だ。③はコンプレッサー（⇧◎◎◎）の前に少し後ダッシュするとつなぎが安定するぞ。

対戦攻略 アーマーキング

Text:ハメコ

優秀な下段や投げ技を使ったヒールな攻めは凶悪の一言。ワルく勝て！

PICK UP!

デスサンド（横移動中に◎◎）
アッパーカットから振り下ろしパンチにつなぐ。連続ヒットし、バウンドを誘発できる。
一本足ヘッドバット（⇧◎）
大きく振りかぶっての頭突き。ガード時は若干有利となり、ヒット時はダウンを奪う。

ワルいことをやっていけ!

近距離では横方向に強い中段のスマッシュフック（⇧◎）、ヒット時に有利となる下段のストンピング（⇩◎）で二択を仕掛けよう。後者のヒット時は発生に優れたダブルアームスイング（⇨⇦⇧⇩⇧⇨◎）を狙うのが有効だ。中距離では浮かせ技であるブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧◎）が重要。スカし確定で便利なほか、三島家の風神拳と違って横移動で回避されにくいので、けん制としても強力なのだ。

進化した水面蹴り

下段の水面蹴り（⇩◎）はダメージが上昇した上、通常ヒット時有利な状況。こちらはしゃがみ状態なので、⇨⇦⇧⇩⇧⇨◎でつかんでやろう。

⇧◎のカウンター時は、立ち途中◎→⇩◎～バウンド、といった流れで追撃できる。

基本連続技

① ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧◎）→ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧◎）→レバークラック（⇧◎）→ハンマーエッジ（⇩◎）～バウンド→前ダッシュ～キラーPKコンボ（⇧◎◎◎）
② デスサンド（横移動中に◎◎）～バウンド→前ダッシュ～レバークラック（⇧◎）→ダークネスサイクロン（◎◎）→ショルダーインパクト（⇨◎）
③（壁際で）ブラックエルボーフック（⇨◎◎◎）～壁やられ・強→一本足ヘッドバット（⇧◎）～バウンド→レバークラック（⇧◎）→ショルダーインパクト（⇨◎）

①は新技である⇧◎◎◎を組み込んだつなぎ。もちろん、バウンド→ダッシュ～⇧◎→空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇧⇨◎も今まで通り決まる。②は相手の技を横移動で回避した際に使いたい。

鉄板6BR

リー：バウンド誘発後の追撃にシルバーヒール（⇦◎）を決めたあとはその場起きと後転を⇩◎で拾える。このあとは⇨◎◎◎～バウンド→ダッシュ⇦◎⇨☆→⇧◎◎◎◎まで決めていける。
マードック：コンボを◎◎◎などで締めて相手を壁の高い位置に張り付けた場合は、エルボースティング（⇨➡◎）→◎と追撃。⇨➡◎から◎をホールドしつつ◎を押せば失敗はなくなる。
アーマーキング：スーパーキック（⇨➡◎）がホーミングアタックになった。上段攻撃だがガードされても五分の状況となるぞ。ヒット時は前ダッシュ～タロスカッター（⇩◎）で追撃できる。

対戦攻略 ポール・フェニックス

Text:KEN

鉄拳入門キャラ代表ポールが新技の追加でさらに使いやすく！

PICK UP!

崩拳（　）
リーチ、発生、威力に優れた中段攻撃。ささいなスキも見逃さずに決めよう。
ダブルストライク（　）
新バウンド技。連続ヒットするので、コンボだけでなく確定反撃にも重宝するぞ！

小技を使いこなせ！

まずは発生が早い上段のワンツーパンチ（　）、ローリスクな中段の瓦割り（⇩　）、ノーマルヒットで有利な下段の出足払い（⇦　）に不知火（横移動中に　）などの優秀な小技で、相手の体力を丁寧に削っていこう。じれた相手が手を出してきたら反撃を決めるかスカす、ガードを固めるなら投げや⇦　などでダメージ効率の高い二択を仕掛けるのがポールの基本戦術となるぞ。

壁際で勝利をつかめ！

壁際ならクリーンヒットさせやすい竜王霹靂掌（⇩　）、反撃を受けない壁やられ・強誘発技の瓢疾（⇩⇧⇦　）の二択が非常に強力だ。

壁際の攻撃力はトップクラス。一度追い詰めたら思い切って二択を仕掛けるのが吉。

基本連続技

① ⇧　→⇨　→[illegible]→ダブルストライク（　）～バウンド→[illegible]ダッシュ～竜王霹靂掌（⇩　）
② [illegible]打ち（⇦　）カウンターヒット→[illegible]（⇧　）→ダブルストライク（　）～バウンド→崩拳（⇩⇧⇨　）→あびせ蹴り（⇨　）
③ 壁やられ・強→ダブルストライク（⇦　）～バウンド→[illegible]（　）

①は基本コンボ。②はバウンド後の崩拳は最速を心掛けよう。あびせ蹴りを軽減しようとすれば、立ち途中に　→鉄山靠（⇩　）でさらに追撃できる。③は最速でつなげばOK！

対戦攻略 クマ&パンダ

Text:ハメコ。

反撃に役立つ新技の追加により、防御力が上昇！

PICK UP!

ビッグツリー（ハンティングスタイル中　）
中段のアッパーを繰り出す。浮かせ技なのでハンティングスタイル中⇩　との二択に。
メガトンクロー・デュアル（⇩⇨　）
中段のストレートから下段払いへ。ヒット時はダウンを奪えるので⇩　～　で追撃可能。

熊基本戦術

クマ&パンダの主[illegible]手技のリーチを活かした中～遠距離戦。中段のホーミングアタックである熊ウルトラ（⇧　）、リーチと発生に優れた下段のベアラリアット（⇧　）で二択を仕掛け、相手が技を空振りしたら熊武爪（⇧　）からの空中コンボをたたき込む。また、相手の接近をベアヘブンキャノン（⇨　）で迎え撃つのも重要。これが3発ヒットしたら⇦　で追撃してやろう。

熊確定反撃

相手の⇩　など、12フレーム有利となる技をガードした後は、新技の⇧　で反撃したい。ヒット後は五分の状況となるが高威力なのだ。

13～14フレームのスキを持つ技にはワイルドランバージャック（⇨　）で反撃するべし。

基本連続技

① 熊鬼神拳（⇨　）→ビッグベアアタック（⇦　）→ダブルワイルドピンタ（⇧　）～バウンド→ダッシュ．ハウリングベアー（⇦　）
② 熊武爪（⇧　）→ベアヘブンキャノン1発止め（⇨　）→ダブルワイルドピンタ（⇧　）～バウンド→ダッシュ～ハウリングベアー（⇦　）
③ （壁際で）ワイルドランバージャック（⇨　）～壁やられ・強→ダブルワイルドピンタ（⇧　）～バウンド→熊三宝龍（⇦　）

①は⇧　でバウンド誘発後、ダッシュで距離を稼ぐこと。②は熊武双からの新レシピ。③は空中コンボで運んだ後も決めやすい。⇦　の3発目はダウン判定にヒットするぞ。

対戦攻略 レイヴン

Text:KEN

リスクとリターンは表裏一体。暴れを恐れず大胆に攻めよう！

PICK UP!

フライングコープス（⇨　）
リーチの長いコンボ始動技。確定状況はもちろん、ぶっ放しもアリ。
トルネードディザスター（しゃがみ状態で⇧　）
⇩⇦⇩　と入力することで、立ち状態からもスムーズに出せる。崩しの要となる技。

基本はヒット&アウェイ

[illegible]技が多く、[illegible]戦が[illegible]レイヴンだが、[illegible]接近戦は[illegible]ダッシュを駆使して特[illegible]で密着できる距離を保てば、[illegible]にも守りにも転じやすい。この間合いで相手のけん制技をスカして浮かせたり、フライングコープスやアイアンフレイル（⇨　）でつぶし、おとなしくさせてから各種下段攻撃と投げをからめて崩していこう。

特殊ステップ応用編

先に紹介したトルネードディザスターのほかに、⇩　☆　でボディスラッシュ、⇩　でカーズシュートが特殊ステップから出せるぞ。

非常に強力な特殊ステップからの攻めは、レイヴンを使う上で必要不可欠といえる。

基本連続技

① フライングコープス（⇨　）→フライングコープス（⇨　）→アサシンスティングコンボ（⇧　）→ゲートキーパー（⇩　）～バウンド→フライングコープス（⇨　）→アイアンフレイル（⇨　）
② ブラッディバズソー（⇩⇧⇨　）→スカルクラッシュ（　）～バウンド→コールドワーム・エゴ（相手に背を向けて⇨　）
③ 壁やられ・強→スマッシュハンマー（⇦　）～バウンド→バーサーカーレイブ（⇨　）

①はどの浮かせ技からでも狙える基本コンボ。②ブラッディバズソーからの基本コンボ。軸ズレにも強い安定コンボだ。③はすべて最速入力でＯＫなお手軽安定コンボ。

対戦攻略 ドラグノフ

Text:ハメコ。

突進力を活かしたツンドラ二択は健在！ ⇨⇨⇨入力を鍛えよ！

PICK UP!

スレイライド（⇩⇧　）
特殊ステップから下段のスライディングを放つ。カウンターヒット時は打撃投げへ！
ステップインダブルシェーブ（⇩　）
　から上段パンチを繰り出す。連続ヒットするので遠距離でのスカし確定に役立つぞ。

シャープにアサルトせよ

ガード時に有利となる中段のロシアンフック・アサルト（⇨⇨⇨　）としゃがみステータスを持つ下段のシャープナー（⇩　）による二択がドラグノフの基本戦法。ともに相手の横移動で回避されにくいので、届く間合いでは積極的に繰り出すべし。前者をガードさせた後はスイッチブレード・リッパー（⇧　）のカウンターヒットを狙ったり、投げ技の⇨　や⇨　でガードを揺さぶるのが有効だぞ。

シベリア鉄道もびっくり？

新技の⇨　は運搬用コンボに活用できる。浮かし→　→（ダッシュ～立ち　）×2→⇨　でかなりの距離を運んでいけるのだ。

⇨　は吹き飛ばし距離が長く技後のスキも小さい。相手を壁にぶつけたら⇨　を決めろ！

基本連続技

① サイドロックアッパー（⇧　）→コンビネーション・ネオクーガー（⇨　）→⇨入れ立ち　→ロシアンフック（⇨　）～バウンド→ダッシュ～ディスコネクター（　）
② プロトンアッパー（立ち途中　）→スタンガン・ニー（⇨　）→ロシアンフック（⇨　）～バウンド→ダッシュ～スライサーソバット（⇦　）→スティレット（⇩　）
③ （壁際で）ダブルヒルト（立ち途中　）～壁やられ・強→スキナーエルボー（⇩　）～バウンド→サミング&クリップ（⇦　）

①は簡単かつ威力の高い基本レシピ。②はプロトンアッパーヒット時の浮きが変わったため可能となったつなぎ。③はスキナーエルボーの代わりにロシアンフックでもいい。

鉄板6BR

クマ&パンダ：⇧　の初段がカウンターヒットすると2発目が空中ヒットしバウンドを誘発できる。初段はリーチ、発生ともに優秀なので中～近距離での"暴れ"として使うのもいい。
レイヴン：コマンド投げのディメンションチェイサーは⇨⇧⇩⇧⇦⇨　と入力することで前ダッシュから出せる。ダメージも高めなので崩し手段の一つとして覚えておこう。
ドラグノフ：ロシアンフック・アサルトは通常ヒット時に後転受け身可能なダウンを誘発するように。カウンター時はダッシュ～特殊ステップ（⇩　）～立ち途中　→立ち　で追撃できる。

対戦攻略 ジュリア・チャン

Text:KEN

バウンドコンボと無縁だったあのころのアタシにさよなら。

PICK UP!

白猿散手（）
見た目が似ているワンツーパンチ～転身歩（or）と使い分けよう。
立ち
カウンターなら追撃可能でリスクも少ない。暴れに置き技として大活躍。

突っ込み方いろいろ

ジュリアには中間距離で使いやすい技が多い。まずは虎身肘（⇨➡）で様子を見よう。虎身肘がよく当たる攻め気な相手には驚天衝腿（⇨➡）で大ダメージを狙い、逆にガードの堅い相手には疾歩掌拳（⇩⇧）で接近し、転身歩からの派生や投げ、各種中段技で揺さ振りを掛けるのがオススメ。前ダッシュからのマッドアックス（⇩⇧⇦⇨⇨⇦⇨と入力）で直接投げに行くのも有効だぞ。

ローリスクハイリターン!

霞陰掌（⇧）はしゃがみ状態の相手にヒットさせれば虎肘連攻（⇨➡）や驚天掌腿が連続ヒットする。中段技のメインに据えよう。

ガード時の硬直は増えたものの、まだまだ強い驚天掌腿。確定状況を見逃すな!

基本連続技

① 驚天衝腿（⇨➡）→虎身肘（⇨➡）→疾歩掌拳～転身歩（⇩⇧）→掃打（転身歩中に）→疾歩掌拳～転身歩（⇩⇧）→猛虎劈打（転身歩中に）～バウンド→前ダッシュ～疾歩連肘（⇩⇧）
② 箭身迅肘（⇨⇨）→前ダッシュ～泰山双把（⇩）
③ 壁やられ・強→猛虎劈打（⇦）～バウンド→紅蘭妃崩肘（⇧⇦⇨）3発目ディレイ

①疾歩掌拳と転身歩派生の入力が忙しいが、ジュリアを使う上で避けては通れないので要練習! ③紅蘭妃崩肘3発目をダウン状態の相手に当てればダメージアップ!

対戦攻略 アンナ・ウィリアムズ

Text:ゆうくん♪

豪快さは変わらずに使いやすい新技が増えたぞ。

PICK UP!

ポイズンフロッグ（カオスジャッジメント中に⇧）
連続ヒットする下→上段の二段蹴り。1発目は姿勢が低め。
フェイスウォッシュ（立ち途中に）
しゃがみ状態から出せるリーチの長い中段蹴り。カオスジャッジメントに移行可能。

しゃがみ状態からの二択

コールドブレード（しゃがみ中に⇧）とリフトショット（立ち途中に）の二択をガンガン迫っていくのが基本戦術。アッパーストレート（⇧）やライトニングスクリュー（⇧）といった発生の早い技を接近戦で使っていき、ヒットしたら上記の二択を仕掛けていこう。

横移動対策にはホーミングアタックのトゥピックブレード（⇦）やホ[illegible]が効果的。

ビンタも使えるのよ!

ダメージが高く、連続ヒットする往復ビンタ（⇦）がホーミングアタックとなったぞ。近距離で気軽に振れる技へと進化した。

ヒット後の相手は背向け状態となるが、距離が離れるので仕切り直しとなってしまうので注意。

基本連続技

① アガペイトアロー（⇩⇧⇨）カウンター→ヒールマッシュ（横移動中に）～バウンド→前ダッシュ～ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩）→ツイスティングラッシュ3発止め（⇧）
② ステップインアッパー（⇧）→⇧→クリークアタックキャノン2発止め（⇧）→アイシクルエッジ（⇩）～バウンド→ヒールマッシュ（横移動中に）
③ ランドスリップ（⇧）→フェイスウォッシュ～カオスジャッジメント（立ち途中に）→ポイズンフロック（カオスジャッジメント中に⇧）

①は新技を組み込んだコンボ。バウンド後の前ダッシュは少しでOK。②は起き攻めがしやすい。二択から狙える連続技だ。③立ち途中の後にしっかり入れしよう。後は最速でOKだ。

対戦攻略 剛竜（ガンリュウ）

Text:タケヤマ

新技の性能は文句無し! 相手をちゃんこまみれにしてしまえ!

PICK UP!

ちゃんこスピン（⇩）
新技のホーミングアタックで、中段攻撃。ヒット時はダウンを奪うことができる。
大鷲掴み（⇨➡）
新技のコンボ始動技。上段攻撃だが、発生が早くリーチが長いので、使い勝手がいい。

相撲の新境地

攻めの基本は、浮かせ技の突き上げ張り手（⇧）と、スキの小さい下段攻撃のけたぐり（⇧）による中下の二択。ただし、前ダッシュからこの二択を狙うだけではカウンターを取られやすく、危険だ。中間距離では、新技の大鷲掴み（⇨➡）やスキの小さい電車道1発止め（⇧）などによるけん制を織り交ぜていこう。

ちゃんこスピン（⇩）は、ヒット時にヒッププレス（⇩）で追撃できる強力な中段攻撃。ガードされても反撃を受けないので、発生の早い技につぶされないように気をつけつつ、積極的に使っていこう。

極悪つっかけ（⇧）は、極悪かまし（⇧）からの新派生。相手の意表を突く投げ技。

基本連続技

① 大鷲掴み（⇨➡）→陣幕破り2発止め（⇦）→もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に）～バウンド→前ダッシュ～陣幕破り（⇦）
② 突き上げ張り手～閻魔突っ張り6発止め（⇧）1・3・4・6発目ヒット→閻魔張り手（）～バウンド→ぶちかまし（⇨）
③ 壁際で鉄砲乱打（⇧）～壁やられ・強→閻魔張り手（）～バウンド→太鼓判乱れ打ち（⇨【】） ※連打でヒット数アップ

①は、突き上げ張り手（⇧）などからも決められる基本コンボ。②のぶちかましは、前ダッシュ～メガトン突っ張り（⇦⇧⇩）に換えるとダメージアップするが、やや難しい。

対戦攻略 ブライアン・フューリー

Text:ユウ

既存技の性能変更は要チェック!! 壁際の破壊力は据え置きだ!!

PICK UP!

マッハキック（⇨➡）
バウンド誘発、ホーミングアタックの性能追加!! 使わない手はない!!
ミドルサイドキック（）
ノーマルヒットで回復不能の崩れを誘発。壁際でなくとも起き攻め可能だ。

新技と既存技の性能変更をチェック!!

マッハキック（⇨➡）が、相手の横移動を完全につぶす上にバウンド誘発技となったので、横移動からのジャンプステータス暴れなども抑制できるようになった。

レクイエム（⇩⇧⇨）はリーチの長い中段攻撃。ダウンを奪い壁際では壁やられ・強を誘発できる。ガードさせた後も距離が離れるので反撃を受けづらい。コブラファング（⇧）も同じく壁やられ・強を誘発し、こちらは確定反撃を受けない。相手と壁が少し離れていても、特殊な吹っ飛び方により壁やられ・中を誘発できることが多い。

相手を壁際に追い詰めた時に真価を発揮する新技。運びコンボで壁際に追い詰めたい。

基本連続技

① ジェットアッパー（⇨⇦）or リフトアッパー（立ち途中に）→マッハキック～バウンド→スナイパーソバット（）→➡入れ→ストッピング～ハイドクローラー（⇦⇨）→ターンエンドマッハ（⇩⇧⇨）
② キックオフ（⇩⇧）→ストマックブロー（⇧）→➡入れ→チョッピングエルボー（⇦）～バウンド→スナイパーソバット→➡入れサザンクロスコンビネーション二発止め（）～壁やられ・中→ストッピングハイドクローラー→ダブルニークラッシュ二発目ディレイ（立ち途中に）
③ （壁際で）レクイエム or コブラファング～壁やられ・強→チョッピングエルボー～バウンド→スネークファングハチェット（⇩）

①性能変更されたマッハキックを組み込んだ新コンボ。ダメージが非常に高い。②今作からダブルニークラッシュの2発目にディレイが利くので、補正切れヒットを狙えるぞ。

鉄板6BR

ジュリア：撞掌（【】）は相変わらず下段のみを当てれば2発目がつながるが、ディレイを掛け過ぎると連続ヒットしないようになった。間合いを調整したら思い切って出し切ろう。
ガンリュウ：カチワリ頭蓋（⇦）は、ヒット時にダウンを奪える上段攻撃の頭突き。立ちよりも発生が早いので、立ちで反撃できない技をガードしたらこの技を使っていこう。
アンナ：相手を壁まで運んだ後の壁コンボはクリークアタック（⇧）→アプロディアスタンプ（⇨）を決めていこう。

対戦攻略 ジャック6

Text:釜れ

見た目がユニークで、使いやすい新技が多数追加されたぞ！

PICK UP!

サイクロンハンマー（）
相手の両横移動に判定の強い中段攻撃。2発目までは連続ヒットする。

ロケットキック（⇨➡）
前ダッシュ中に出すことのできるリーチの長い突進中段蹴り。

右アッパーは健在!

主力浮かせ技である⇧の性能は変わっていないので、近～中距離戦でのスカし確定や中段攻撃の選択肢としては非常に優秀。スキあらば、ガンガン振り回していくスタイルがオススメだ。

横移動対策としては、新技のサイクロンハンマー2発止め（）を使っていこう。ガードされても反撃を受けず、ヒット時はジャック側が有利な状況になるぞ。

この新技にも注目!

新たに追加されたマッドドーザー（⇨）は中→上→上のコンビネーション。初段の判定が低いので空中コンボパーツとして役に立つぞ。

発生が早く、2発目までは連続ヒットするので地上戦でも重宝する。

基本連続技

① ⇧→ピボットガン・ブラスター2発止め（⇨）→ニーウェッジ・フルアクセル（⇨）～バウンド→前ダッシュ～マッドドーザー（⇨）
② サイクロンハンマー（）3発目ヒット→前ダッシュ～パトリオットナックル（⇧）→ニーウェッジ・フルアクセル（⇨）～バウンド→ロケットキック（⇨➡）
③ （壁際で）バウンド→レバー⇨入れ→タイタンダンプ（⇧）

①は⇧が先端ヒットしたときはピボットガン・ブラスターが空振りしてしまうので、スレッジハマー（⇨➡）で直接バウンドさせてしまおう。②はなかなか決まらないが、決まれば、そう快感バツグンのコンボだ。③はダメージの大きい壁コンボだ。なお、体格の小さいキャラには決まらないので注意。

対戦攻略 ロジャーJr.

Text:リュウケイ

強烈な二択とけん制能力は健在。さらに強力な新技が追加されたぞ。

PICK UP!

ロードローラー（⇦）
縦回転尻尾攻撃。空中やダウン状態の相手に当てれば、バウンドを誘発する。

テイルカッター（⇧）
下段さばきされない強力な下段攻撃。ヒット後の相手は頭をこちらに向けてダウンする。

けん制けん制～2択

中段はエルボーピン[illegible]やテイルフレイル（⇧）。下段はダイビングローパンチ（⇩）や下段さばき不可能の新技テイルモッピング（⇩）が主力。これらで相手の間合い外からけん制しよう。そうすれば、相手は手を出しにくくなるため、接近戦に持ち込みやすくなる。うまく近づけたら、テイルカッターとエアーズロック2発止め（⇨）で二択をかけて体力を奪っていこう。

クルクル……来る? 来るっ!

新たな構えのボビンダンス（⇦）からは、⇦でガードさせて有利な上段攻撃のクルクルパンチを、⇦で中段のギャラクシーアッパーを繰り出せるぞ。

構えからすぐクルクルパンチに派生させると、ほぼモーションが見えない。しかもガードさせて有利。

基本連続技

① テイルカッター（⇧）～ロードローラー（⇦）～バウンド→アニマルスマッシュ（しゃがみ中）
② エアーズロック2発止め～ワンツーロケットスタンス（⇦）→ロードローラー（⇦）～バウンド→アニマルスマッシュ（しゃがみ中）

①テイルカッター後は、ロードローラーかアニマルヘッドバット（⇧）で即バウンド誘発が基本。また、ロードローラー後、ロジャーJr.はしゃがみ状態であることに注意。②は、ワンツーパンチのあとレバーを後ろに入れつつを連打すれば、まず失敗しない。

対戦攻略 王椋雷（ワン・ジンレイ）

Text:釜れ

見た目の渋い多段技が増え、より接近戦に厚みが出たぞ。

PICK UP!

龍珠連砲（）
発生の早い立ちからの三段攻撃。初段カウンター時は3発連続ヒットする。

岱手（⇨）
単把（⇨）からの派生で上→中の連係。連続ヒットし、ダウンを奪う。

豊富な小技を生かそう

[illegible]の接近戦で[illegible]生の早[illegible]や連撃衝腿（）、打[illegible]を使おう。連撃衝腿[illegible]は連続ヒットするので使いやすいぞ。中距離戦では鷹雙展翅（）や、難陀穿拳（⇧）といったリーチの長い中段連係を使って攻めていくのがいい。

多段技を使う際は1発止めや、出し切りを織りまぜて相手に反撃の的を絞らせないようにしよう。

箭疾歩?

新技の秘宗歩（⇨➡）は見た目がかわいいジャンプステータス攻撃。ガードされても反撃を受けないので、奇襲に最適の技だ。

高齢のせいだろうか、ワンの秘宗歩はジュリアの箭疾歩ほど飛ばないのが愛くるしい。

基本連続技

① 猿手脚（⇩）→烏牛擺頭（）～バウンド→打突連拳1発止め（⇦）→打突凶把（⇦）
② 野馬奔槽（⇨➡）→馬形推斬2発止め（⇧）→跌叙井鴦脚（⇩）

①はすべて最速でつなげるだけのお手軽コンボ。猿手脚遠距離ヒット時は烏牛擺頭が空振りしてしまうので注意。②のコンボ始動技はヒットさせると相手が崩れるようにダウンするのでそこを追撃するコンボだ。

対戦攻略 ブルース・アーヴィン

Text:リュウケイ

ローキックは積み重ねが大事。削りに徹して相手の心も足もたたき折ろう。

PICK UP!

ダッキングエルボー（⇨☆⇩⇧）
リーチが長く相手を高く浮かせることができる中段攻撃。スキあらば狙っていこう。

ダッキングロー（⇨☆⇩⇧）
渾身のローキック。ガードされても浮かされる心配が無く、威力が高めでヒット時は有利になる。

ローキックで削ろう

中段攻撃は非常に優秀なブルース。リーチが長くカウンターヒットでコンボ、その上反撃を受けないティー・ソーク・カウ（⇧）や判定の大きいスナイパースラッシュ（⇨⇨⇨）や、ガードさせて有利になったローリングカッター（⇨➡）などだ。中段攻撃が強力なため相手はしゃがみにくくなるので、ダッキングローやトライデントロー（⇩）、サイクロンエッジ[illegible]などで体力を奪っていこう。

新ホーミング

サイクロンキック（）はホーミングアタックに変更。上段攻撃ながら発生が早く威力が高い。さらに壁際でヒットさせれば壁やられ・強まで誘発。

ド派手な回し蹴りを放つ。ワンコマンドで出しやすい。スカされないように出そう。

基本連続技

① ダッキングエルボー～グラブガン・マーディット（⇩）～バウンド→ショットシェル～ダッキングアッパー（⇨☆）→ストレートハイキック（）～バサートスタンス→バサートテンカオ（バサートスタンス中に）
② ティー・ソーク・ラン（⇧）→ブルニードル（⇩）～トライデントミドル（⇧）～バサートスタンス→バサートハンマースタンプ（）～バウンド→前ダッシュ～スーア・レブ（⇧）
③ サイクロンキック～壁やられ・強→グラブガン・マーディット～バウンド誘発→ストレートハイキック（）～バサートスタンス→バサートテンカオ（バサートスタンス中に）

①は、新技を使った豪快なコンボ。②は基本コンボ。バウンド後に前ダッシュをするところに気を付けよう。③は壁コンボ。体が大きいキャラ以外にはバサートテンカオを、バサートハンマスタンプで代用。また、体が小さいキャラにはデリンジャーエラワン（⇧【】）を使おう。

鉄板6BR

ジャック6：マシンガンナックル3発止め（⇧）→立ち途中という壁コンボが今作では決まらないので、③のコンボが決められる状況ならば、代用していこう。
ロジャーJr.：テイルモッピングは（しゃがみ中）でも出せ、そのコマンドで出した場合、威力が高くなる。また、アリキックのコマンドは「走り中」のみになった。
ワン：打撃投げの掌肘（⇦）が中段攻撃でガードされても有利&地上ヒット時（しゃがみヒット含む）は投げ抜け不能の投げ技にシフト、と強力な性能に。

誌面＆付録DVDで徹底攻略！
吸収して対戦に生かそう!!

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

付録DVD 収録コンテンツ

『ブレイブルー』
実戦テクニック集

付録DVDでは、全キャラの実戦的なテクニック二つと、参考用の対戦動画を収録。新たに使用可能となったハクメンは、併せて基本連続技も収録しているぞ！　実戦での動きやタイミングをつかむのに役立てよう。

ハクメンが解禁され、さらなる盛り上がりが期待できる本作。全キャラのDVD連動攻略はもちろん、よくある疑問や悩みを解消する新コーナーにも注目してほしい。

ブレイブルー
■メーカー　アークシステムワークス
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
■発売日　2008年11月下旬（稼働中）
■使用基板　TAITO Type X²

カグツチ最下層で待つのは!?

通常の対CPU戦で最終ステージに登場するのは、未来的な武装を身に着けた謎の少女・ニュー。機械のような反応でプレイヤーキャラを敵と認識し、排除するべく闘いを挑んでくる。果たして彼女は何者なのか？　そしてその目的は？

ドライブ能力"ソードサマナー"は、離れた位置に剣を召喚して攻撃する。出現位置や軌道は数種類存在し、連続で繰り出してくることもある。

目の前に設置した魔法陣から無数の刃を連続で放つディストーションドライブ、レガシーエッジ。スキが小さく、本体も一緒に攻撃してくる。

ラグナを求めし謎の少女
ニュー
ν -No.13-

PROFILE

身長	155cm
体重	45kg
誕生日	12月31日
血液型	不明
出身地	第十三階層都市カグツチ
趣味	ラグナのことを考える
大切なもの	ラグナ
嫌いなもの	すべて
C.V.	?????

カグツチのはるか地下に存在する、"窯"と呼ばれる巨大な装置から現れた少女。その正体については、一切が明らかになっていない。

全てが機械的で無感情。「ラグナと一緒になること」が目的だといい、ラグナの前のみで少女のような顔を見せる。

隠し技"アストラルヒート"公開!!

アストラルヒートは、ラグナとレイチェルが所持している隠し技。両者共に勝負を決められる最終ラウンド、かつ相手の残り体力が20%以下の状況のみ、ヒートゲージを100%消費して出すことが可能。ヒット時はタイムカウントが停止し必ずK.O.でき、特殊な演出を見られるぞ。

キャラ名	技名	コマンド
ラグナ	ブラック・オンスロート	↓↙←↙↓↘→＋C
[illegible]	クラウニッシュ・カレンデュラ	↓↓↓＋B

武器を鎌のように変形させ、連続で斬り付けるブラック・オンスロート。発生は遅いが出始めから無敵時間がある。

クラウニッシュ・カレンデュラは、相手を拘束して強烈な雷撃を見舞う。発生は極端に遅いが、暗転後は無敵かつガード不能。

獅子神忍法 超欄外

●技コマンド表の見方:技名左の項目は、「特」は特殊技、「D」はドライブ能力、「必」は必殺技、「超」はディストーションドライブを表します。　●特殊表記の見方:［ ］内はリボルバーアクションでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛ ｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

六英雄随一の剣豪推参！ 必殺技ラッシュで悪・即・斬!!

ハクメン

独自のゲージシステムを持ち、高い火力とラッシュ力の高さが魅力のハクメン。ゲージをため、有無をいわさぬ圧力で一気に相手を攻め倒そう。

Text：パチ

対戦基礎 特殊な性質を理解しよう

ハクメンのヒートゲージは独自のシステムとなっており、攻撃時、ガード時、被ダメージ時にたまるほか、時間経過によって自動的に増加する。ゲージが1本たまるごとに玉が一つストックされ、最大で8個までストック可能だ。また、飛び道具をC攻撃で斬った場合も、玉が1個増加する。そして、すべての必殺技はこの玉を一定数消費するのが特徴。消費玉数はコマンドリストに載せてあるので、そちらをチェックしてほしい。なお、ラピッドキャンセル、カウンターアサルト使用時は玉を四つ消費するぞ。

また、ハクメン独自のシステムとして「必殺技を必殺技でキャンセル可能」といったものがある。必殺技を出すために必要な玉数さえあれば、何度でもキャンセルが可能だ。ただし、基本的に一つの必殺技は、一連のキャンセル動作の中で一回しか使えない（例外アリ。詳しくは欄外を参照のこと）。

基本的な闘い方は、リーチの長い立ちCや→＋C、ジャンプCでけん制し、相手の跳び込みは動作途中から対ジャンプ攻撃無敵のある→＋Aや、空中ガード不能かつヒット時はジャンプキャンセル可能のしゃがみCで迎撃。ゲージがたまったら、各種必殺技で攻め込むといった感じだ。

攻める際はジャンプCによる跳び込みが基本。通常技はリボルバーアクションにつながるものが無く、すべて単発のみという性質だ。

待っているだけでもゲージが自動的に増加する。相手が飛び道具を撃つようなら、各種C攻撃で相殺して玉数を稼ぐこともできる。

ハクメン解禁方法

「TEST MODE」の「SCREEN ADJUSTMENT」に入り、すべて1P側で以下のコマンドを入力。

①スタートを5秒以上押し続ける（コイン音が鳴る）
②ボタン4・→・ボタン2（コイン音が鳴る）
③スタート・←・スタート・↑・→・ボタン1（コイン音が鳴る）
④←・↓・→・ボタン1・スタート（乱入音が鳴る）

失敗した場合は①からやり直し。成功したら「SCREEN ADJUSTMENT」から抜け、「SPECIAL CONTENTS SAVE OK?」に対して「YES」を選択すればハクメンが使用可能となる。
※ボタン番号は「INPUT DEVICE TEST」で確認可能

DVD連動 ガード崩し連係を組む

必殺技キャンセルによるラッシュでガードを崩すのが強力なハクメン。まずは各技の性能を把握しておこう。

紅蓮は突進技で、相手に接近するときに使用。鬼蹴は、動作途中に上半身無敵がある移動技。鬼蹴の終わり際に出せる派生技の閻魔は、ジャンプキャンセルが可能だ。蓮華は発生の早い下段から始動する2段技で、残鉄は中段→下段と連続で繰り出す2段技。椿祈はヒット時に空中行動（空中ダッシュなど）の使用回数がリセットされる効果を持ち、火蛍は発生が早く相手をたたき落とす攻撃だ。

ガードを崩す連係は、ジャンプCや立ちCで攻め込みつつキャンセルで紅蓮を出し、ガード時は残鉄と蓮華で二択を迫るのが基本。また、鬼蹴から閻魔と投げの二択なども強力だ。少ない玉数でガードを崩し、連続技に大量の玉を注ぎ込むのが理想なので、玉数は把握しておきたい。

相手に通常技をガードさせたら、紅蓮をガードさせるか、鬼蹴から閻魔or投げなどを狙う。

紅蓮ガード後は中段の残鉄と下段の蓮華でガードを崩す。その後さらに必殺技へつなごう。

DVD連動 ドライブ能力“斬神”を使いこなそう

ドライブ能力“斬神”は、いわゆる当て身技。相手の攻撃を受け止めることに成功すると、動作中無敵かつガード不能の攻撃に移行、それがヒットするとダメージを与えられる。

斬神は地上3種類と空中1種類があり、それぞれ性能が異なる。地上のニュートラル＋Dは上段、中段を取れ、当て身判定の発生はやや遅いが持続時間が長い。しゃがみDは上段、下段、→＋Dは上段、中段を取れ、どちらも持続時間は短いが出した瞬間に当て身判定が発生する。ジャンプDは上段と中段を取ることができ、これも出始めから当て身判定がある。

ジャンプD以外は追撃を狙いやすいため、非常に使いやすい。立ち回りでは立ちDを置くように使い、割り込みにはしゃがみD、→＋Dと使い分けよう。ただし、どれも被カウンターヒットになる時間が長く、スローカウンターになりやすいので注意。

斬神は相手の連係に合わせると強力。例えばラグナの【立ちC→しゃがみD】には……

しゃがみDで割り込める。瞬時に当て身判定が発生するので、さまざまな連係に割り込めるぞ。

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、空中で↓+C
D 斬神（ザンシン）	当て身技系の攻撃を繰り出す
紅蓮（グレン）	↓↘→+A(1)
蓮華（レンカ）	↓↙←+B(2)
残鉄（ザンテツ）	←↙↓↘→+C(3)
鬼蹴（キシュウ）	→↓↘+A(1)
→閻魔（エンマ）	鬼蹴後にA(1)
椿祈（ツバキ）	空中で↓↙←+B(2)
火蛍（ホタル）	空中で↓↙←+C(3)
虚空陣 疾風（シップウ）	→↘↓↙←→+C(4)
虚空陣 雪風（ユキカゼ）	↓↘→↓↘→+D(4)
虚空陣奥義 夢幻（ムゲン）	↓↙←↓↙←+B(8)

※カッコ内の数字はゲージ消費量

DVD連動 基本連続技

Ⅰは、最初の紅蓮や締めの火蛍を省くことで玉数を節約できる。また、紅蓮から蓮華（1段目）～鬼蹴～閻魔Ⓙ～といった連続技も可能だ。Ⅱは、投げからの玉を三つ使う連続技。玉数が少ない場合は、最初の紅蓮後に→＋Cで追撃しよう。Ⅲは中段始動の連続技。→＋Cは、ディストーションドライブのみでキャンセルが可能だ。

Ⅰ（玉六つ使用）ジャンプC→立ちCⒸ紅蓮～鬼蹴～閻魔Ⓙ下りジャンプC→しゃがみCⒿハイジャンプBⒿCⒸ火蛍

Ⅱ（玉三つ使用）レバー→投げⒸ紅蓮～鬼蹴→立ちCⒸ紅蓮→→+C

Ⅲ（玉八つor五つ使用）残鉄 or 立ちD（当て身成功～少し前進）→立ちCⒸ紅蓮→→+CⒸ虚空陣 疾風

Ⅳ（DVD未収録、相手画面端、玉四つ使用）ジャンプC→立ちCⒸ蓮華→しゃがみCⒿBⒿCⒸ椿祈ⒿC

超欄外

●**必殺技キャンセル補足**：一連の必殺技キャンセル動作の中で同じ技を2回以上出すことはできないが、閻魔ヒット時にジャンプキャンセル～ジャンプ移行モーション中（空中判定になる前）に必殺技と出せば、必殺技キャンセル扱いではないため既に出した技も再度出せるようになる。例えば、残鉄～鬼蹴～閻魔～ジャンプキャンセル入力残鉄（←↙↓↘→↗+C）といった感じだ。

覇智神忍法 超絶究極奥義 一問一答 風林火山

この世にはびこる難解かつ凶[illegible]な謎を打破すべく、[illegible]と勇気と希望の[illegible]、覇智神 萬駆が正義の鉄槌を下すでござる!! （編集部注:つまりQ&Aコーナーです）

義理と人情の特別[illegible]
覇智神 萬駆（バチガミ バング）

問 起き上がりがよく分かんねーんだよ!!

答 ダウン中の性質を覚えて行動するでござる!!

ダウン中の性質は右の通りで、受身不能時間が切れてから17フレーム目までは連続技補正が継続されるでござる。相手の起き上がりを攻める場合は、少し待ってから追撃を狙うとベリーグッドでござるな。

しかぁ～しっ、ダウン中や各種起き上がり中に追撃を決めたときは、連続技時間に補正が掛かるでござる。簡単にいえば、通常時より連続技の構成を若干短くしないと、つながらなくなる場合があるのでござる。

さらにさらに、緊急受身は動けるようになると同時に対投げ無敵が切れる上、そこに投げを重ねておけば通常状態へ投げになるので、相手は投げ抜けが難しいでござる。コマンド投げは特に有効でござるな。

逆に起き上がる側は、前転＆後転起き上がりの後半は地上判定で、その間はガードや必殺技でのキャンセルが可能なことを覚えておくでござる。バリアを張ってみると、そのタイミングが分かりやすいでござるよ。

ダウン中の性質

- 受身不能時間が切れてから最大50フレームまで継続
- 常に空中判定
- いつでも各種起き上がりに移行可能
- 17フレーム目までは事前の連続技補正が継続される
- ダウン中および各種起き上がり中に攻撃をくらった場合、80%の連続技補正と３秒分の連続技時間補正が掛かる

各種起き上がりの性能

起き上がりの種類	全体	対打撃無敵	無防備	対投げ無敵	空中判定	地上判定
前転起き上がり	39	1～3	4～17	1～35	1～17	18～39
後転起き上がり	39	1～10	11～17	1～35	1～17	18～39
その場起き上がり	17	無し	1～13	1～17	1～13	14～17
緊急受身	30	30	0	30	30	0

※単位はフレーム。「地上判定」のタイミングは、ガード（バリア）や必殺技でのキャンセルが可能。

問 バリアバーストって毎回性能が違うニャスか?

答 状況やバリアゲージ残量で変わるのだぁあッ!!

バリアバーストの性能

使用状況とバリアゲージ残量 / 性能	通常時			ガード中			やられ中		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
発生	32F			32F	20F	8F	32F	20F	8F
硬直差	+4F		実質+5F	−8F			−16F		
受身不能時間	300F			300F			20F		
ヒット後の緊急受身	不可能			可能			可能		
ガードクラッシュ値	0%	50%	200%	0%			0%		

※F＝フレーム。バリアバースト始動（ガードクラッシュ含む）の連続技ではK.O.できない。

バリアバーストは通常時、ガード中、やられ中と出した状況によって性能が変化し、さらにバリアゲージの残量によっても違いがあるでござる。詳しい性能は、左の表を見れば一目りょう然でござるな。

ただぁ～しっ、注意点が二つあるので覚えておくでござる。一つは、空中受身、各種起き上がり行動中のバリアバーストは通常時扱い（ダウン直後の受身不能時間が切れていない状態ではやられ中）でござる。もう一つは、通常時のバリアバーストでガードクラッシュさせたとき、その後の追撃には特殊な補正がかかり、「体力をゼロにしてもK.O.はできない」でござる。トドメには使えないでござるよ。

トドメはバリアバーストのガードクラッシュで……そんなセコイことは許さないのだぁッ!!

問 空中受身後に2段ジャンプができません……

答 空中行動の使用回数は着地まで戻らないでござるよ

本作で2段ジャンプや空中ダッシュなどの空中行動を使った後は、攻撃をくらって空中受身を取っても空中行動を使った回数が継続されるでござる。例えば2段ジャンプ後に対空始動の連続技をくらった場合、空中受身を取ってもその後に空中ダッシュや2段ジャンプができず、そのまま着地するしか無いので実は大ピンチだったりするのでござるよ。

といっても、拙者やアラクネ殿は空中で2回空中ダッシュが、タオカカ殿のように3段ジャンプができるでござるし、大悪党ラグナの空中ガントレットハーデス、ジン殿の空中霧槍 尖晶斬など、移動手段として役立つ技もあるでござる。着地際を狙われないために、的を絞らせないように動くことが重要でござるよ。

逆に空中の相手を迎撃した側は、ダメージを与える絶対の好機となりますな。空中ダッシュや2段ジャンプ後の相手を迎撃するのに成功したら、相手の着地際を狙った攻めを意識するべし、でござる。上達への近道を瞬速で突き進めェッ!!

相手が空中ダッシュをしてきたら、まずは対空技で迎撃するでござる。ここから火のごとく連続技を決めるのでござるよ。

次に相手が空中受身を取るのを山のごとく待つでござる。林のごとく静かにする必要は一切無いでござるよ。

相手が空中受身と取ったら風のごとく素早く攻めるでござる。空中連続技を決めれば、再び同じ状況に。これぞ! 無限地獄の術ゥ!!

獅子神忍法 超欄外
●空中行動を使ってしまった後のオススメ行動：ラグナ……空中ガントレットハーデス　ジン……霧槍 尖晶斬、空中氷翔撃　ノエル……バレットレイン　テイガー……ジャンプ中⬇+C　タオカカ……ジャンプD、ジャンプ中⬅+D　レイチェル……インビッシュ・シブソフィラー→⬇+D　アラクネ……ジャンプ中➡+A～C、ジャンプ中⬇+A～C、ジャンプD　バング……ジャンプD、Dバング流手裏剣術

問 ラグナの長い足に蹴られます

答 迎撃を主とすべしッ!!

むぅぅ、大悪党ラグナめェッ!! あのいまいましい立ちBには、拙者も手を焼いてござるよ。しかぁしッ、スーパー忍者たる拙者が良い策を考えたので、ここで発表するでござる。

拙者が目を付けたのは、立ちBはリーチが長いものの、実は攻撃判定よりもやられ判定が前に出ている点でござる。拙者たちが攻撃をくらう場合は、攻撃判定よりもリーチで負けている場合が多いのでござる。つまり、自分から攻撃を仕掛けるよりも、「ラグナがダッシュから立ちBを出すのに合わせ、判定の強い技を置いておく」方が勝ちやすいのでござる。特にスキが小さい技なら、空振りしても反撃をされることが少ないので安心。これらを意識してけん制技を振ることが大事でござるッ!!

立ちBをつぶせばカウンターヒットを取れるので、それを見越して連続技を狙えば、大ダメージを与えるのも夢ではないのでござる。対策技は右の表で一目りょう然ッ!!

対ラグナ　立ちB対策技

キャラ名	立ちBをつぶすのに有効な技
ラグナ	立ちB、立ちC、ジャンプC
ジン	立ちD、⬉+C
ノエル	立ちD、⬅+D
テイガー	立ちC
タオカカ	立ちB、しゃがみB
レイチェル	➡+B

キャラ名	立ちBをつぶすのに有効な技
アラクネ	しゃがみA、しゃがみD
バング	ジャンプB、各種D攻撃
ライチ	(棒所持)立ちB、ジャンプC
	(棒設置)しゃがみB
カルル	しゃがみB、立ちC
ハクメン	立ちC、➡+C、各種D攻撃

ヤツの立ちBの間合いを把握しておくのが重要でござる。足の先端に届く攻撃を出せば……

こちらの攻撃が勝てるのでござる。まさに「飛んで火に入る夏の虫」というわけでござるよ。

問 ラグナの必殺技に反撃ができない。憎いッ!!

答 ガードしたら最大反撃の好機なり!!

対ラグナ　主要技ガード後の反撃技

キャラ名	インフェルノディバイダー	ヘルズファング～追加攻撃(遠距離)
ラグナ	立ちCⒸカーネージシザー or ダッシュ【立ちC→➡+C】	
ジン	【➡+C→しゃがみD】	ダッシュ【立ちC→➡+C】
ノエル	ダッシュ【立ちC→立ちD】～➡+CⒸマズルフリッター	
テイガー	スパークボルト or 立ちDⒸBスレッジハンマー　※	
タオカカ	ダッシュ【立ちC→➡+C】Ⓒネコ魂スリー!	
レイチェル	ダッシュ➡+B	
アラクネ	立ちD	(直前ガード)しゃがみD→C蟲→B蟲
バング	立ちDⒿジャンプDⒸC手裏剣術→立ちD	ダッシュ立ちB or 萬駆活殺大噴火
ライチ	(棒所持)【立ちB→しゃがみC】Ⓒ一気通貫～A追加攻撃、(棒設置)立ちC	(共通)緑一色、(棒所持)➡+B、(棒設置)ダッシュ立ちC
カルル	➡+B	
ハクメン	ダッシュ投げ	➡+CⒸ虚空陣 疾風

※ヘルズファング追加には直前ガードをしないと入らない。

むぅ……またしてもあの大悪党め。世間で猛威を振るっている、Cインフェルノディバイダーとヘルズファングへの対応策を伝授するでござる。

まずCインフェルノディバイダーは、着地後も被カウンターヒット判定が続くので、ガード後はカウンターヒット始動の連続技を狙うチャンスでござる。出してくるポイントを読んで、乾坤一擲の一撃を狙うべし。

ヘルズファングは立ちCや立ちDの後に出すことが多いので、それに合わせて直前ガードをするのが有効でござる。ヘルズファングで止めたときは立ちAなど発生の早い技で反撃でき、追加攻撃は最速で出されない限りつぶされないのでござる。また、追加攻撃は被カウンターヒット判定の時間が長いので、ガードすればこちらもカウンターヒット始動の連続技の好機！　左の表を熟読し、熱き鉄槌を下してやるのだアッッ!!

強力な突進技のヘルズファングだが、出すポイントは分かりやすいので直前ガードするべし。

最速の追加攻撃を出されない限りは反撃が確定するでござる。ラグナ戦のキモでござるな。

問 燕返しに反撃ができないのだが……

答 ガードすれば反撃確定でござるよ……

ラ、ライチ殿への対策は気が引けるでござるが……内密にでござるよ!!

ライチ殿の燕返しはラピッドキャンセル不能のため、ガードすれば反撃が確定でござる。また、攻撃を決めれば下りの棒の攻撃判定が消えるので、棒に臆せず反撃するでござるよ。反撃技は下の表でござる……。

よほど間合いが離れてない限り、ガード後は反撃確定!!　素早く反撃技を出すでござる。

対ライチ　燕返しガード後の反撃技

キャラ名	反撃技一覧
ラグナ	立ちC or ヘルズファング
ジン	ダッシュ【立ちC→しゃがみD】
ノエル	ダッシュ【立ちC→立ちD】
テイガー	スパークボルト or 【立ちC→➡+C→立ちD】(近距離限定)
タオカカ	ダッシュ【立ちC→➡+C】
レイチェル	ダッシュ➡+B(BD同時押し、遠距離時は高難度)

キャラ名	反撃技一覧
アラクネ	しゃかみC(近距離時のみ)
バング	⬉+C→【しゃがみA→立ちB】
ライチ	(共通)緑一色、(棒所持)ダッシュ➡+BⒸ一気通貫～C追加攻撃、(棒設置)ダッシュ【➡+B→立ちC→しゃがみC】
カルル	【➡+B→立ちC】
ハクメン	鬼蹴～閻魔

問 ➡+Aって上半身無敵じゃないんですか?

答 本作には属性という概念があるのでござる!!

本作の攻撃はガード段のほかに「属性」という要素がござってな、基本的にジャンプ攻撃は「頭」属性、立ち攻撃は「体」属性、しゃがみ攻撃は「脚」属性となっているでござる。これに「打撃」もしくは「弾(飛び道具)」という属性が加わり、技の性能が決まっているでござるよ。例えばノエル殿の➡+Aは対頭属性無敵なので、ジャンプ攻撃には一方的に勝てる、テイガー殿のスレッジハンマーは対弾属性無敵なので、飛び道具に勝てる、といった具合でござる。

本作ではこの対属性無敵が良く見られるので、それらの性能を把握すると、対戦がより熱くなるでござる!!

アラクネ殿のジャンプCは頭属性に加え体属性もある珍しき技。対頭属性無敵の技をつぶせるでござる。

対属性無敵ではなく、上半身無敵の技もあるでござる。勝てる技が異なるのでご注意下され。

御子神忍法超欄外

●空中行動を使ってしまった後のオススメ行動続き：ライチ……(棒所持時)ジャンプD、(棒設置時)立直·引っかけ、小手返し　カルル……·ジャンプ中⬇+C　ハクメン……ジャンプD。
●今回の衣装代：レッドマフラー　1,260円、バーニングアイ　609円、マッスル　2,940円、バーニングハート／Priceless……。

対戦攻略
ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

画面端のラッシュは、一瞬で相手の体力を奪い取れる。ヘルズファングの使いどころを覚えよう！

Text：よるよる

ソウルイーターを使った固めを押し付けろ！

【➡＋D→ジャンプD】は、画面端での固めパーツとして非常に強力。主に、ダッシュからのしゃがみAや立ちBから連係させていこう。しゃがみAからの➡＋Dは発生の早い技で割り込まれやすいが、【しゃがみA→遠め立ちB→⬈＋C】がリターンの高い暴れつぶしとして機能するので、こちらを意識させておけば相手も暴れにくくなるはず。【➡＋D→ジャンプD】をガードさせた後は、立ちBで暴れをつぶしたり、ダッシュからさらに➡＋Dに連係させるなど、一気に攻め崩そう。

➡＋Dに対してバリアで間合いを離そうとしてくる相手には、立ちDを使っていこう。立ちDはリーチが長くバリアを使われても空振りしにくい上、必殺技でのキャンセルのほか、➡➡で一定距離を走るダッシュに移行可能。立ちD後に動こうとする相手には、2段目をキャンセルしてヘルズファングを出せばカウンターヒットを狙えるぞ。

なお、ヘルズファングはガードされても4フレーム不利とスキが小さく、直前ガードされない限り反撃を受けることはまず無い。ガードされた場合もあわてず、投げ抜けを意識しつつガードして相手の反撃から逃れよう。また、ヒートゲージがある場合は、ヘルズファングをガードされた後に無敵時間のあるCインフェルノディバイダーを出し、相手の反撃をつぶしていくのも有効だ。ガードされた場合はラピッドキャンセルでフォローしよう。

➡＋Dはガードクラッシュ値が大きい。画面端のラッシュに組み込んで一気に勝負をかけよう。

ヘルズファングは間合いを問わずガード後はやや不利な状態となるが、まず反撃は受けない。

いかにして攻めを継続するか

移動起き上がりでとにかく逃げやすい本作だが、ラグナは特定の技の後の有利な状況を利用すれば、さらに攻め込むことが可能だ。ヒートゲージの残量に応じて連続技を選択し、一気に相手の体力を奪おう。

ヘルズファングヒット後は1フレーム（相手がしゃがみ状態だと3フレーム）有利なので、追加攻撃を出さずに攻めるのも有効。投げで相手の暴れをつぶしたり、発生の早いしゃがみAから中段の➡＋Bに連係させるなど、展開の早い攻めを構築できるぞ。

連続技Ⅰのような長い連続技から最後に終わりじゃねぇぞを決めた後は、立ちBで追撃は間に合わないが、相手の移動起き上がりを防止しつつ有利な状況を作れる。画面端では連続技の締めとして積極的に狙おう。相手を引き起こした後はダッシュで近付き、よろけ回復した相手に➡＋Dや【しゃがみA→➡＋B】などで攻めるといい。

画面端での攻めは、ラグナの[illegible]し、一気に勝負をかけよう。

空対空と無敵技の活用法

DVD連動

今回のDVDでは、ジャンプAを使った空対空からの攻めと、Cインフェルノディバイダーの活用法を解説。

ジャンプAは発生、判定共に優秀で空対空の迎撃手段として有効なので、ダッシュなどからばらまくといい。

Cインフェルノディバイダーは相手に当ててしまえば終わり際までラピッドキャンセルが可能なので、それを生かせばリスクの低い切り返し手段になる。直前ガードからのCインフェルノディバイダーは多くの連係に対して確定するほど強力なので、直前ガードからの入力を手になじませよう。

[illegible]連続技

Ⅰ【立ちB→立ちC】Ⓒ▶ヘルズファングⓇ▶｛ダッシュ【➡+D→ジャンプD】｝or｛低空空中ダッシュ【C→D】｝→ダッシュ【立ちB→⬈+C】→まだ終わりじゃねぇぞ

Ⅱ レバー➡投げⒸ▶ガントレットハーデス～追加攻撃→【立ちB→➡+A】Ⓙ▶【C→D】Ⓙ▶DⒸ▶Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし

Ⅲ（相手画面端）レバー➡投げⒸ▶ブラッドカイン→【立ちD（2段目）･➡➡】×2→【➡+D→ジャンプD】Ⓙ▶DⒸ▶Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし

Ⅰは、画面端で狙える連続技。低空空中ダッシュ【C→D】の方は、テイガー以外の立ち状態に決められるぞ。Ⅱは、ガントレットハーデスの追加攻撃をできるだけ遅めに出すのがポイントだ。Ⅲは、ブラッドカインを絡めた高威力連続技だ。

対戦攻略
ノエル＝ヴァーミリオン

ノエルの対人戦で重要となるのは、ヒット確認の精度。状況に応じた技をセレクトしつつ、確実にダメージを与えていこう。

Text：よるよる

反撃と切り返しのレベルアップを図ろう

ノエルの立ちAはリーチこそ短いものの、発生が早く【立ちA→➡＋A】が連続ヒットするため、スキの小さい技に対する反撃に便利だ。ダッシュから出すことでリーチの短さをある程度カバーできるので、とっさの反撃に使っていこう。なお、立ちAはライチやカルルのしゃがみ状態や、タオカカのしゃがみ歩きには当たりにくいので、これらのキャラに使うときは注意しよう。

ラグナのインフェルノディバイダーの[illegible]など、確実にカウンターヒットを取れる状況では、[illegible]狙いを絞ろう。立ちCのカウンターヒット時は立ちDが連続ヒットするので、非常にリターンが大きい。[illegible]立ちCよりも発生が早いので、[illegible]て使い分けていこう。

➡＋Aでの対空は、➡＋Cまで出し切っているとバリアで防がれた場合に反撃されてしまうので、状況によっては➡＋AからしゃがみDを入れ込んでおく方が有効だ。ヒット時はしゃがみD後にスプリングレイドがつながり、ガードされた場合はBや➡＋Dに派生させれば攻勢維持が可能だ。

立ちCカウンターヒット[illegible]連続技は、[illegible]ダメージを与えられる。

ジャンプCから崩せ！

ノエルのジャンプCはしゃがみガードが可能だが、ヒットストップが短いため、続けてジャンプAやジャンプBを出すことで素早いガード段の揺さぶりが可能。低空空中ダッシュからジャンプ【C→B】→着地しゃがみBと入れ込んでおき、ジャンプBがしゃがんだ相手にヒットした場合は、しゃがみCにつないで連続技に持ち込もう。

ジャンプ【C→B】からは、中段の➡＋Bや立ち状態を投げられるマズルブリッターも交ぜよう。

●ラグナ補足：一般的なキャラの発生が早い通常技は5～7フレーム程度なので、ヘルズファングをガードされても反撃されることはまず無い。また、Cインフェルノディバイダーをガードされたときは、ラピッドキャンセル後にC空中インフェルノディバイダーを出すなどの強気な連係も有効だ。

対戦攻略

ジン=キサラギ

付録DVDではガード崩しを、誌面では連続技を中心に攻略。空中投げ後など、追撃のチャンスを見逃すな!

Text：OYZ

ガードの崩し方

付録DVDで紹介しているテクニックの一つ目は、氷翔撃からの攻め。ダッシュで密着状態まで間合いを詰め、DVDにあるようにしゃがみB、➡＋A、投げを使い分けてガードを崩すのが強力だ。特に➡＋Aや投げは決まりやすく、そこからの連続技は貴重なダメージ源となるので、ぜひマスターしてほしい。このガード崩しは、跳び込み後や起き攻め時に活用できるぞ。

二つ目は、C霧槍 尖晶斬からラピッドキャンセルを使った奇襲。残りタイムが少なく体力負けしているときなど、強引に崩したい状況で狙うといい。

起き上がりに➡＋Aを重ね、連続技Ⅱを決める。キャンセル雪華塵まで入れ込んでおこう。

有効。相手の後転をダッシュで追いかけ

基本連続技

Ⅰ（対アラクネ、ライチ以外）レバー⬅投げⒸB霧槍 尖晶斬（空振り）→【立ちB（2段目）→立ちC→しゃがみC】ⒸB霧槍 尖晶斬

Ⅱ（対カルル以外）➡＋AⒸ雪華塵（8段目）→ダッシュ立ちCⒿ（ハイジャンプ）【B→C】Ⓙ【C→D】ⒸB霧槍 尖晶斬

Ⅲ AorB吹雪（カウンターヒット）Ⓒ凍牙氷刃

Ⅳ 氷連双→凍牙氷刃

Ⅰは、リボルバーアクション部分を【しゃがみB→立ちC】にすれば、アラクネやライチにも決まる。Ⅱは、ボタン連打を調整して雪華塵を8段目で止めるのがポイント。Ⅲは、近め＆高めの相手にAorB吹雪をカウンターヒットさせれば、凍牙氷刃の代わりに氷翼月鳴が決まることも。

空中投げからダメージを与える

空中投げを決めた後は、高度によって追撃を変えよう。高さが低い場合は、着地してから➡＋Cが間に合う。その後は派生の[illegible]で近付けば、立ちCから空中連続技が決まるぞ。

高空での空中投げ後は、空中ダッシュができる状態なら、着地前に低空の空中ダッシュ【B→C】→【しゃがみB→立ちC】ⒸB霧槍 尖晶斬が決まる。空中ダッシュ【B→C】のCを遅らせて低めに当てれば、ダッシュ【立ちB（2段目）→立ちC→➡＋C】につなぐことも可能だ。空中ダッシュができない状態なら、連続技Ⅴを決めよう。

B吹雪からの追撃

動作途中から無敵時間があり、対空技として優秀なB吹雪は、画面端付近ならヒット後さらに追撃が可能。低めでヒットさせた後はダッシュ立ちCから、高めのときはダッシュジャンプBから空中連続技が決まるぞ。

また、地上連続技に組み込むのもアリ。ジン、レイチェル、ライチ、カルルのしゃがみやられ以外には、【しゃがみB→立ちC】ⒸB吹雪→ダッシュ立ちC→空中連続技が可能。連続技Ⅶのようなつなぎもできるぞ。

ダッシュジャンプBの部分で空中受身をされやすい。つなぎは最速を心掛けよう。

連続技Ⅶは、4000以上のダメージを[illegible]

応用連続技

Ⅴ（高空で）空中投げⒸ氷翔撃（1ヒット）→（着地）ダッシュ【立ちC→しゃがみC】Ⓙ（ハイジャンプ）【B→C】Ⓙ【B→C】

Ⅵ（相手画面端）【立ちB（2段目）→立ちC→しゃがみC】Ⓒ霧槍 突晶撃→ダッシュ【しゃがみB→立ちC】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】

Ⅶ（相手画面端）➡＋AⒸB吹雪→ダッシュ立ちCⒸB吹雪→ダッシュジャンプ【B→C】Ⓙ【C→D】Ⓒ霧槍 突晶撃

Ⅴのダッシュ立ちCは、凍った相手が落下する前に当てよう。Ⅵは、安定して決められる連続技。霧槍 突晶撃後の【しゃがみB→立ちC】は、相手接地直後かつキャラ限定で【立ちC→しゃがみC】に変えられる。Ⅶの霧槍 突晶撃は、キャンセルが遅いとつながらないので注意。

バレットレインを使おう!

バレットレインは技後のスキが小さく、ヒット後は追撃が可能という高性能なディストーションドライブで、主に相手の対空技をつぶすのに役立つ。ノエルのジャンプ攻撃に対して地上で対空技を振ってくる相手や、空対空で競り勝とうとしてくる相手に対しては、適度に前方ジャンプからのバレットレインを交ぜ、ヒートゲージがたまっているノエルには対空技が機能しにくいということを意識付けていこう。

ジャンプから2段ジャンプや空中ダッシュといった空中行動を使わずにバレットレインを出せば、霊銃・トールヒット後に空中ダッシュ→（着地）地上ダッシュから落ちてくる相手に追撃を狙える。特に画面端付近では追撃が安定するので、積極的に狙おう。

例えば地上ダッシュ～前方ジャンプの昇りで通常技を出し、相手が対空技を狙うようなら

バレットレインを出してみよう。技後は空中で行動が可能となるのでローリスクだ。

ノエルならではのダメージの取り方を覚えよう

付録のDVDでは、チェーンリボルバーを使った基本的な連係と、特殊な状況下でのダメージの取り方について解説している。チェーンリボルバーからの派生は相手の暴れに弱いものが多いので、ガード崩しに使うときは始動技で強気に崩しにいくことも重要だ。しゃがみDや➡＋Dを、ダッシュからの➡＋Bや通常技Ⓒ玖式・マズルフリッターなどとうまく使い分けていこう。特にしゃがみBからの玖式・マズルフリッターは、しゃがみDを見てから立ちガードしようとしてくる相手に有効。奇襲として使っていこう。

Ⅰ【立ちC（カウンターヒット）→立ちD】～➡＋CⒸ玖式・マズルフリッター→【しゃがみB→➡＋C（1段目）】Ⓙ【B→C（2段目）】Ⓒ拾参式・リボルバーブラスト

Ⅱ（相手画面端）➡＋D～弐式・ブルームトリガー→【➡＋C（1段目）→立ちD】～弐式・ブルームトリガー→➡＋C（1段目）Ⓒ零銃・フェンリル

Ⅲ（相手端付近）バレットレイン＞零銃・トール→空中ダッシュ→（着地）地上ダッシュ→【➡＋C（1段目）→投げ（空振り）】→➡＋C（1段目）Ⓙ【B→C（1段目）→B】Ⓙ【B→C（2段目）】Ⓒ拾参式・リボルバーブラスト

Ⅱは、カルル以外に決められる高威力連続技。アラクネ、ライチに対しては難度が高いので、これらのキャラには参式・スプリングレイドにつなぐといい。Ⅲは、バレットレインからの連続技。投げ空振りのスキの小ささを利用し、➡＋Cを複数回決めるテクニックを取り入れている。

獅子神忍法 超欄外

●ジン補足：裂氷がカウンターヒットしたときも追撃が可能。低空or地上ヒット時はダッシュ立ちCから、高空ヒット時はダッシュジャンプBから空中連続技を決めよう。

●ノエル補足：連続技Ⅱは、零銃・フェンリルの部分を立ちD～参式・スプリングレイドで代用可能だ。また、ライチやアラクネには➡＋D～➡＋Bから始動するとつなぎやすいぞ。

対戦攻略

テイガー（TR-0009）

今月はBスレッジハンマーからの攻めをより細かく紹介。ダメージを与えるチャンスを見逃すな!!

Text：パチ

DVD連動 Bスレッジハンマーからの攻めを煮詰める

Bスレッジハンマーは出した瞬間から飛び道具を無効化する性質を持ち、ガードされても有利と非常に高性能。その後はさまざまな連係を使い分け、大ダメージを与えていくべし。

本命となるのはBギガンティックテイガードライバー。最速で出すとガードorやられ中への投げになるが、相手が地上で暴れていた場合はスローカウンターを取れる（投げ抜け不能）。

相手がジャンプで逃げると読んだときは、充電ゲージの量によって選択肢を変える。スパークボルトが出せる状態なら【立ちA×2→立ちB】と出し、ヒット時はスパークボルトにつないで追撃しよう。スパークボルトを出せない状態では、ダメージこそ小さいが【立ちA→しゃがみA→しゃがみB→↘+C】と決めるか、前方ジャンプの昇りで空中投げを狙うといい。昇り空中投げは相手に最速で昇りジャンプ攻撃を出されてもつぶせる上、相手が地上に居たときは降り際にジャンプBを出せば、再度接近戦を仕掛けられる。これらに加え、ジャンプ一点読みのしゃがみCやアトミックコレダーも交ぜよう。

バックステップには、終わり際のスキにしゃがみDやスパークボルトを決めるほか、テイガー、タオカカ、ライチ、アラクネ以外には【立ちC→➡+A】Ⓒアトミックコレダーも有効だ。

これらを警戒して相手が固まるようなら、遅めに各種コマンド投げを出し、通常状態に決めよう（投げ抜け不能）。

不利だと分かっている相手はジャンプやバックステップで逃げるので、先読みして対応しよう。

Bスレッジハンマーは、立ちDから出せば相手はジャンプで逃げられない。優秀な連係だ。

DVD連動 アトミックコレダー連係

相手に磁力を付けた状態でのアトミックコレダーは、間合いが離れていても吸い込めるので、相手が空中受身をするところに合わせるのが強力。

主な狙いどころはアトミックコレダー後で、【➡+C→立ちD】で追撃してキャンセルでアトミックコレダー（ボタン押しっぱなし）を出せばOK。空中受身をした相手にアトミックコレダーを狙えるぞ。これを嫌って空中受身をしない相手には、立ちDからボルテックチャージを出して充電ゲージをためよう。

相手が空中受身を取るとそこにヒットするので、再度【➡+C→立ちD】を決めて大ダメージだ。

連続技の締めに立ちDを決めた後は、とりあえずキャンセルアトミックコレダーを出す。

連続技解説

Ⅱは、タオカカ、カルルには➡+Cを省いて直接立ちDを決めた方がいい。Ⅲは、➡+Aを省いた方がアトミックコレダーが決まりやすい。Ⅴは、タオカカには最後の追撃をしゃがみDに変更。レイチェルには空中投げ→【立ちC→➡+A】Ⓒアトミックコレダー→しゃがみD、バング、ハクメンには空中投げ→下りジャンプB→立ちCⒸアトミックコレダー〜、カルルには空中投げ→ジャンプ中⬇+C→しゃがみBⒸスパークボルト〜にしよう。

新着連続技

Ⅰ アトミックコレダー→➡+CⒸスパークボルト→しゃがみCⒸアトミックコレダー

Ⅱ Bギガンティックテイガードライバー→Aスレッジハンマー〜追加攻撃Ⓡ【➡+C→立ちD】

Ⅲ 立ちD（カウンターヒット）ⒸBスレッジハンマー→【立ちC→➡+A】Ⓒアトミックコレダー→（少し前進して）【➡+C→立ちD】

Ⅳ【立ちA×2→立ちB】Ⓒスパークボルト→【立ちC→➡+A→しゃがみC】Ⓒアトミックコレダー

Ⅴ 空中投げ→（着地）【しゃがみB→しゃがみC】Ⓒアトミックコレダー→（少し前進して）【➡+C→立ちD】

対戦攻略

レイチェル＝アルカード

画面端でダウンを奪えば、相手に逃げられにくい状況でゲオルグ13世を出せる。ガードさせて中下段の二択を何度も迫ろう。

Text：KYO

画面端での起き攻め

画面端に追い詰めたら、ゲオルグ13世を使った起き攻めが非常に強力。立ちC・Cや↘+C、バーデン・バーデン・リリーをヒットさせた後に狙えるので、必ずマスターしよう。

●立ちC・Cヒット後

立ちC・CⒸゲオルグ13世と出し、すぐにAタイニー・ロベリアを出そう。相手が各種特殊起き上がりをするとAタイニー・ロベリアがヒットし、ゲオルグ13世まで連続ヒットするので、連続技を狙おう。また、前転起き上がり以外にはゲオルグ13世ヒット後に↘+Cが決まるので、続けて後述の起き攻めに移行することも可能だ。

●↘+Cヒット後

↘+Cの3段目をキャンセルしてゲオルグ13世を設置。すぐに立ちBを出せば、各種特殊起き上がりにヒットする。相手が最速の緊急受身をした場合は、立ちBで暴れやジャンプをつぶせるのも強力。なお、ノエルとテイガーには↘+Cが1段目しかヒットしない。この2キャラには、緊急受身からジャンプされると立ちBが空中ヒットorガードとなるので注意。また、↘+Cが近い間合いでヒットした場合は、立ちBが前転起き上がりに空振りしやすいので注意。その場合は後ろにも攻撃判定のある↘+Cを使おう。

●バーデン・バーデン・リリーヒット後

画面端の連続技でバーデン・バーデン・リリーを決めた後は、バックステップをしてゲオルグ13世を設置する。その後、相手が地面に落ちる瞬間くらいにAタイニー・ロベリアを出せば、各種特殊起き上がりをつぶせるぞ。

ゲオルグ13世をガードさせれば、安全にガード崩しが可能。ガードを崩したら再度起き攻めだ。

立ちC・C後にAタイニー・ロベリアを出せば、相手の特殊起き上がりを封じられるぞ。

御子神式超欄外

●テイガー補足：ジャンプ中⬇+Cは着地寸前の3フレーム間に出すと技の性能が変わり、発生が早くなる。連続技に組み込んだり、空中受身後に出すと面白いかも！ また、ジェネシックエメラルドテイガーバスターはボタンを連打してしまうと出ないことがほとんど。レバーはグルグルと連続で回してもOKだが、ボタンはタイミング良く入力しよう。

対戦攻略

タオカカ

今回は接近戦を強化する方法を紹介。持ち前のスピードに併せて、さまざまな技を使い分けるのが重要だ。

Text：KYO

ジャンプ中⬇+D～B派生で連続技を強化!

連続技IとIIIで使用するネコ魂ツー!（1段目）Ⓒ⬇＋D～B派生は、ジャンプ中⬇＋Dをヒットさせた瞬間にB派生に移行する。慣れるまではタイミングが難しいが、ダメージアップを図れるので必ずマスターしよう。

Iの着地後の立ちCは、素早くつなぐこと。カルルには着地後の部分を立ちCⒿ【C→B】Ⓙ～にしよう。相手がしゃがみ状態だと立ちB後の➡＋Aが空振りすることがあるが、これは少し遅めに➡＋Aを出せば解消できる。また、レイチェルとライチのしゃがみガード状態には、➡＋Aが当たらない。立ち回りで狙う場合は気を付けよう。

IIとIIIは、相手の状態を問わず狙える連続技。間合いが遠いと↘＋Cがつながりにくいので、ダッシュや密着状態から狙おう。IIの立ちDは相手に当てず、最速でB派生へ。バングとカルルにはしゃがみD以降が決まらないので、【立ちB→立ちC】Ⓙ【C→B】Ⓙ CⒿ CⒸネコ魂ツー!にしよう。IIIは威力、難度共にIIより上。ノエル、タオカカ、レイチェルには、着地後の立ちBを少し遅めにしないと立ちCが空振りする。カルルにはジャンプ中⬆＋Dを省いて3段ジャンプ【A→C】に、ハクメンにはジャンプ中⬆＋Dを省くこと。ネコ魂ツー!を決めればダウンを奪えるので、緊急受身や特殊起きあがりに注意しつつ攻めを継続しよう。

新規連続技

I【立ちBorしゃがみB→➡+A（1段目）】Ⓒネコ魂ワン!（1段目）Ⓒ立ちD（前方跳ね返り）→ジャンプCⒸネコ魂ツー!（1段目）Ⓒ⬇+D～B派生→（着地）立ちCⒸしゃがみD（前方跳ね返り）→ジャンプCⒿCⒿCⒸネコ魂ツー!

II【立ちB→↘+C（3段目）】Ⓒ立ちD（ヒットする前に）～B派生→（着地してダウン中の相手に）【立ちB→立ちC】ⒸしゃがみD（前方跳ね返り）→ジャンプCⒿCⒿCⒿネコ魂ツー!

III【しゃがみA→↘+C（3段目）】or【しゃがみB→立ちC→↘+C（3段目）】Ⓒ立ちD（前方跳ね返り）→ジャンプCⒸネコ魂ツー!（1段目）Ⓒ⬇+D～B派生→（着地）【立ちB→立ちC】ⒿCⒸ⬆+D（前方跳ね返り）→CⒿCⒸネコ魂ツー!

DVD連動 ➡+Bと➡+Cでプレッシャーを与えろ!

中段の➡＋Bはガードされても若干有利なので、ガード崩しだけでなく固め目的でも使える。ガードさせた後は立ちBと投げの二択を狙うのが有効だ。立ちBは、最速で出すとジャンプで逃げようとした相手に地上でヒットする。多少遅れてもジャンプ直後にガードさせられるので、空中ガード不能技の➡＋Aまで仕込んでおくといい。

➡＋Bでしゃがみガードを崩したときは、ヒット確認して猫の人直伝・ヘキサエッジにつなごう。また、しゃがみガード中のノエル、レイチェル、ライチには、➡＋Bから最速のしゃがみAや立ちBが連続ヒット。そこから今回紹介した連続技が狙えるので、見逃さずに決めよう。

➡＋Cは、ヒットさせると壁バウンドを誘発できる。発生は遅いが、立ちCから連係させれば相手の暴れをつぶしやすい。相手がこれを意識してガードを固めるようなら、立ちCからジャンプCや各種Dで固めやすくなるぞ。

➡＋Cヒット時は、確認してからネコ魂スリー!ⒸしゃがみD～で連続技を決められる。ヒット確認が遅れても、ダッシュ【立ちB→立ちC】から空中連続技が決まるので覚えておこう。

なお、➡＋Cはガードされると若干不利で、発生の早い攻撃で反撃を受ける。慣れてきたら、ガード時のみ各種Dやネコ魂ワン!でフォローしたい。

➡＋Bは打点の低い攻撃を跳び越えられる。カウンターヒットすれば立ちBがつながるぞ。

➡＋Cがヒットしたら、DVDに収録されている連続技を決めよう。簡単かつ威力が高いぞ。

投げを使いこなせ!

タオカカの投げは投げ間合いが広く使いやすい上、立ちC～Bと素早くボタンをずらし押しすれば、立ちCの出始めで一瞬前進してから投げられる。この入力を使えば、密着状態からしゃがみAを数発当てた間合いからでも投げられるので、ほかの選択肢と使い分けてプレッシャーを与えよう。

B→Cずらし押しを使えば、このくらいの間合いからでも投げを狙える。必ずマスターしよう。

DVD連動 カボチャを使いこなす

インピッシュ・シプソフィラ（以下、カボチャ）を遠距離で出したら、ダッシュしながら➡＋Dでカボチャを飛ばそう。カボチャが盾となるので、安全に接近可能だ。このとき、➡＋CD同時押しで近付くのも有効。相手が立ち状態なら、【➡＋C→ジャンプC】とガードさせれば有利な状況となる。しゃがみガードしている相手にはジャンプCが当たらないが、➡＋Cから着地寸前にジャンプCを出せば（空振り）、着地の硬直が無くなり有利となるぞ。

強力な地上対空技を持つ相手には、跳び込んだときカボチャを設置してみよう。その後下方向＋Dでカボチャを飛ばせば、対空技の空振りにヒットさせたり、カボチャをガードしている相手に攻め込めるので強力だ。

➡+CD同時押しをしゃがみ状態の相手に当てた場合は、着地間際にジャンプCを出そう。

ヒット時は立ちAや立ちBがつながる。着地間際にC→AorBとずらし押しすると出しやすいぞ。

DVD連動 中下段の二択から連続技を決めろ!

ジャンプ中⬇＋CとしゃがみBの二択からは、下記の連続技が狙える。画面中央ではIを、画面端ではIIにつなごう。IIは、ゲオルグ13世後に歩いてから立ちBを当てるのだが、ラグナ、テイガー、ライチにはその場からでも立ちBが届く。逆にアラクネ、ハクメンには歩き立ちBが間に合わないので、ダッシュ立ちBにすること。

IIIは、↘＋Cから狙える連続技。1段目がヒットした瞬間に↘＋Dを使うのがポイントだ。なお、↘＋Cはガードされても有利。多段の下段技なので、ガード崩しに使いやすいぞ。

中下段二択からの連続技

I（相手画面中央）【立ちB→B→立ちC（ニュートラル+CD同時押し）・C】ⒸBタイニー・ロベリア→バーデン・バーデン・リリー

II（相手画面端）【立ちB→B→立ちC（ニュートラルCD同時押し）・C】Ⓒゲオルグ13世→（前に歩いて）立ちBⒸAタイニー・ロベリア→（ゲオルグ13世ヒット）→ダッシュ➡+AⒸバーデン・バーデン・リリー

III↘+C（1段目がヒットした瞬間に↘+D）→【➡+C（頂点付近で）→ジャンプC】→（着地）バーデン・バーデン・リリー

IをテイガーにIに決める場合は、Bタイニー・ロベリアを少し遅めに出すこと。IIは、画面端から離れているとゲオルグ13世が発動しない。レイチェルには歩き立ちBをその場➡＋Bにすると簡単だ。IIIは、↘＋Cが3ヒットしないノエル、テイガーには狙えない。

●タオカカ補足：➡+Bヒット後の追撃は猫の人直伝・ヘキサエッジが簡単だが、➡+Bをラピッドキャンセルすれば立ちCがつながる。連続技IIやIIIにつなげられるので、欲張りたいときに狙おう。
●レイチェル補足：立ちC・Cからの起き攻めは、Aタイニー・ロベリアで避雷針を設置できるのも利点。その後の連続技でバーデン・バーデン・リリーを使えば、大ダメージを期待できるぞ。

対戦攻略

アラクネ

相手に烙印を付けた状態（以下、烙印モード）での立ち回りや連続技を解説。変幻自在の連係を会得しよう。

Text：バチ

蟲連係を覚える

烙印モード中は、後方ジャンプ←＋A離しによるA蟲でのけん制が基本。A蟲は空中ガード不能なので、相手の空中からの接近を阻める。相手が地上から近付いてくるようなら、B蟲も併用。←orニュートラル＋B離しで出せば、前方をカバーしやすいぞ。なお、これらは「←＋AB同時押し（バリア）～AorB離し」と入力すれば、本体の技を出さずに蟲を出せる。

A＆B蟲を飛ばして相手の動きを制限したら、ゼロベクトルやジャンプDでけん制したり、ジャンプ中→＋BorCで接近を図る。「→＋BorC押し→すぐに離す」と入力すれば、遠距離の相手にBorC蟲を飛ばしつつジャンプ中→＋BorCで接近が可能だ。

接近に成功したら、狙うはしゃがみA×2→A蟲の連係。A蟲をガードさせると相手を引き寄せられるので、繰り返し固められるのだ。「↙＋A×2→少し歩いて↙＋A×2～」と入力しよう。これに、しゃがみAから中段の→＋Aを出したり、A蟲が戻ってくるところに中段の→＋A、下段のしゃがみB、空中ダッシュ→＋Bといった選択肢を交ぜてガードを崩そう。

連続技を決めて画面端に相手を追い詰めたときは、「↙＋D押し～離し」でしゃがみDとD蟲を出し、さらに↙＋A～Bずらし押し～離し」と入力をすれば、ジャンプを防止しつつ固められる。これにC蟲やゼロベクトルを交ぜ、相手を画面端にくぎ付けにしよう。

A蟲で空中への逃げ道をふさぎ、ジャンプ中→＋C→C蟲の連係で接近戦に持ち込もう。

しゃがみA×2→A蟲の連係は簡単にループさせられるので、接近戦で非常に強力だ。

ゼロベクトルの当て方

ゼロベクトルは、アラクネを追尾する軌道が出たときが最も強力。各種移動技を生かし、本体とゼロベクトルで相手と挟み込むように動こう。画面端で空中バックダッシュをして、反対側にワープするのが基本だ。

そのほか、CのPならばQで挟み込んだり、A空中PならばQやジャンプ中↓＋Aで相手を跳び越すのも有効だ。事前にイコール0で姿を消しておけば、相手はほぼ見切れないのでヒット率を大幅に上昇させられるぞ。

ゼロベクトルで自分を追尾する軌道が出たら相手に当てるチャンス。攻め込む準備をしよう。

連続技解説

Ⅰは、立ちDヒット時にニュートラル＋C押し～離し→→＋B押し～離しと入力。2回目のジャンプBとy、トゥーダッシュを出す際にBとCを押しっぱなしにし、着地前にC→Bの順で離して拾い直すのがコツ。Ⅱは、立ちDヒット時にジャンプの昇りでレバーニュートラル＋CD同時押し～離しと入力。着地後は→＋Aヒット→A離しをタイミング良く繰り返すだけでいい。Ⅲはfインバース中に前進し、相手を高めに浮かすと立ちDで拾いやすい。

厳選連続技

Ⅰ {[しゃがみA→立ちB→立ちD]} or {[→+A→立ちD]} Ⓙ▶C蟲→B蟲→ジャンプ中→+BⒿ▶ジャンプ中→+BⒸ▶y,トゥーダッシュ→（着地）C蟲→B蟲→ジャンプ中→+BⒸ▶y,トゥーダッシュ→（着地）C蟲→B蟲→ジャンプ[C→D]

Ⅱ [しゃがみA→立ちB→立ちD] or {[→+A→立ちD]} Ⓙ▶C蟲→昇りジャンプD→（着地）[→+A→A蟲]×5～6→fインバース

Ⅲ →+BⒸ▶fインバース→立ちDⒿ▶[C→D]　※カルルには立ちDまでしか入らない

Ⅳ （相手画面端）[立ちA×1～3→→+B]Ⓙ▶ジャンプ中→+BⒿ▶[B→C→D]

対戦攻略

ライチ＝フェイ＝リン

今月はガード崩し連係や立直・引っかけの使い方など、戦力アップにつながる小ネタが盛りだくさんの攻略をお届け!!

Text：バチ

棒設置状態でのガード崩し

棒設置状態では、立ちBを当てた後に中段の→＋Aと下段のしゃがみBを使い分けて、相手のガードを崩すのが基本。立直・引っかけを盾に、空中ダッシュCなどで接近して狙っていこう。しゃがみB後は、下段の↙＋CⒸ▶三元脚・白と出せば、密度の濃い連係となる。これでしゃがみガードを意識させれば、中段の→＋Aや三元脚・中がヒットしやすくなるぞ。さらに立ちCⒿ▶空中ダッシュCや投げを交ぜると、よりガードを崩しやすくなる。

また、棒所持状態時はしゃがみBの後、中段の→＋Aと下段の一気通貫～C追加攻撃でガードを揺さぶることができる。併せて使っていこう。

その後は中段の→＋Aがメイン。下段のしゃがみBなども交ぜ、ガードを揺さぶろう。

立直・引っかけを使いこなす

棒が画面端にあり相手が画面端を背負った状態で、空中ダッシュ→画面端に到達した後に立直・引っかけと出すと、何とガード方向が逆になる。画面端に到達する前に出せばガード方向が正面になり、ヒット時はどちらも追撃が可能だ。ただし、ノエルにのみ逆ガードにならないので注意。

相手が端を背負っていてもめくりを狙えるので、ガードを崩しやすい。たまに交ぜてみよう。

獅子神忍法超欄外

●アラクネ補足：投げはダメージ面でのリターンこそ高いものの、投げ抜けをされると烙印モードが解除されてしまう。烙印ゲージが少ないとき以外、極力投げは使わないようにしよう。

対戦攻略

シシガミ＝バング

今月はガード崩し連係に加え、ガード判定のあるDボタンの使い方を伝授。会得して大ダメージを与えよう。

Text：パチ

バーニングハートを使いこなす

ガード判定を持つ打撃技の各種D攻撃は、派生技のバング瞬間移動の術（ガード判定でガード中にA～C）を併用すれば、ガード崩しにも便利。

立ちDは上、中、下段すべての攻撃を防げるので、立ち回りで使いやすい。空中ガード不能なので、相手が2段ジャンプをした後に合わせるのが狙い目。また、飛び道具に合わせつつCバング瞬間移動の術に派生させれば、遠距離から奇襲できる。

しゃがみDは攻撃判定＆ガード判定の持続時間が長く、相手の攻撃を受け止めやすい。リーチは短いが、バング瞬間移動の術を使えばその欠点をカバー可能。バング瞬間移動の術は攻撃発生直前まで任意のタイミングで出せるので、ガード成立後に派生させないか、攻撃発生直前に派生させるかでガード方向を迷わせられる。相手が近付いてくるところに置いておく感じで使うと強力だが、空振り時のスキが大きいので出しどころには注意。

ジャンプDは、ジャンプ直後に出せば地上の相手へのけん制として便利。相手の攻撃を避けたり、防ぎつつ攻撃できる。相手が投げを狙ってくる場面で出せば、カウンターヒットさせられるぞ。接近戦で使っていこう。

➡＋Dは出始めからガード判定があるので、割り込みに役立つ。特にラグナの【立ちC→しゃがみD】などの密度の濃い連係に有効なので、割り込めるポイントを探しておきたい。

相手の攻撃を受け止めたら、攻撃が出る直前にバング瞬間移動の術。幻惑効果が上がる。

各種D攻撃は、ガード成功時に出せるバング瞬間移動の術とセットで使うのが基本だ。

ガード崩しを煮詰める

接近戦では連続技を狙うよりも、立ちA、しゃがみA、立ちBを起点としたガード崩し連係を組むべき。オススメはしゃがみAor立ちBから、立ちC、しゃがみC、バング落としの三択。しゃがみCはジャンプで逃げようとする相手にヒットしやすく、しゃがみA→バング落としは暴れつぶしになるぞ。また、しゃがみAをガードさせた後、立ちBから立ちCや➡＋A、しゃがみBⒿ低空空中ダッシュ⬅＋Cといった連係で、相手にまとわりつくのも有効だ。

軸となるのは中段の立ちC。相手が対応してくるようなら、しゃがみCやバング落としを狙おう。

しゃがみAから各技に派生させれば、間合いが離れにくくバリアをされても攻撃が届きやすい。

連続技解説

Ⅰは、空対空からの連続技。ⅡとⅥの金剛戟は、ジャンプキャンセルしつつジャンプする前に出す。➡＋Dヒット中に⬅➡⬇⬆＋Bと入力しよう。Ⅲは、カルルに対しては最初のジャンプBをハイジャンプから出すこと。Ⅳは、ジャンプDorしゃがみDカウンターヒット始動の連続技。しゃがみD後は高めにジャンプDを当てよう。Ⅵは、アラクネにはしゃがみB後をジャンプ【A→A→B】に変え、カルルにはダッシュ後を【立ちA→立ちB】に変えよう。

新着連続技

Ⅰ（相手空中）ジャンプ【A→B】Ⓒ天剛戟→（着地）ダッシュ【立ちA→立ちB】Ⓙ【A→B】Ⓒ天剛戟

Ⅱ【立ちCor➡＋A→しゃがみC→➡＋D】Ⓙ金剛戟

Ⅲ 立ちDorしゃがみDⒿBⒸ天剛戟→（着地）ダッシュ【立ちA→立ちB】Ⓙ【A→B】Ⓒ天剛戟

Ⅳ｛しゃがみD（カウンターヒット）ⒿD｝or｛ジャンプD（カウンターヒット）｝→しゃがみBⒸ金剛戟→萬駆活殺大噴火

Ⅴ 昇りジャンプD→【しゃがみA→立ちB】Ⓙ【A→A→B】Ⓙ【B→C】

Ⅵ➡＋DⒿ金剛戟→ダッシュ【立ちB→しゃがみB】Ⓙ【A→B】Ⓙ【A→B→C】

画面端での燕返し後の攻め

相手を画面端に追い詰めた状態で燕返し→➡＋Cでダウンを奪った後は、起き攻めを仕掛けるチャンスとなる。

まず狙いたいのが、Dの棒引き戻し。相手のダウン継続や前転＆後転起き上がりにヒットする上、ヒット後は➡＋CⒸ燕返し→➡＋Cと追撃を決められるため、再度起き攻めが可能。相手が緊急回避を取らないようなら、これを繰り返すだけで十分に強力だ。

ヒートゲージが50%以上ある状態なら、国士無双を重ねてみるのもいい。これは前転起き上がりで避けられてしまうものの、それ以外の行動に対して有効となる。主に、緊急回避を使う相手に対して狙っていこう。

起き攻めを警戒して緊急受身をする相手には国士無双。ガードを崩せば大ダメージだ。

端に追い詰めた状態でのしゃがみD設置軌道の棒引き戻しは、起き上がりに重ねやすい。

連続技解説

Ⅰは三元脚・中をやや遅らせて出し、高めにヒットさせるのがコツ。バウンドさせた相手を立ちBで拾おう。

Ⅱは、相手を後ろに投げてから一気通貫のコマンドを入れること。一気通貫～A追加攻撃ヒット後は、すぐにダッシュして➡＋Cで拾うのが重要だ。

Ⅲの立ちBは、低い位置で当てればしゃがみCⒸ一気通貫～A追加攻撃がつながる。その後はⅡと同じだ。

Ⅳは、棒所持状態の➡＋Aでガードを崩したときの連続技。➡＋Aは硬直時間がやや長いので、白を出すタイミングには気を付けよう。

新着連続技

Ⅰ（棒設置時）レバー⬅投げⒸ三元脚・中→ダッシュ【立ちB→➡＋C】→立ちCⒿ【B→C】Ⓒ三元脚・發～中

Ⅱ（棒所持時）レバー⬅投げⒸ一気通貫～A追加攻撃→ダッシュ➡＋C→【立ちC→しゃがみC】ⒿBⒿ【B→C】Ⓒ三元脚・發～中

Ⅲ（棒所持時）ジャンプC（カウンターヒット）or➡＋B（カウンターヒット）→ダッシュ【立ちB→しゃがみC】Ⓒ一気通貫～A追加攻撃→ダッシュ➡＋C→【立ちC→しゃがみC】ⒿBⒿ【B→C】Ⓒ三元脚・發～中

Ⅳ（棒所持時）➡＋A→三元脚・白～發～中

●バング次回予告：バング使い待望の、「究極奥義・萬駆風林火山」大特集を掲載予定！　これを自在に扱えるようになれば、勝利への道は約束されたようなものだ。次回をお楽しみにッ!!

●ライチ補足：レバー➡投げ後は、2段目をキャンセルして一気通貫を出せば連続技Ⅰや Ⅱと同様の追撃が可能。連続技Ⅳは、三元脚・中後にラピッドキャンセル立ちB→一気通貫～A追加攻撃の追撃がオススメ。

対戦攻略

カルル＝クローバー

付録DVDではカルルの基本的な動かし方、誌面では⬆＋Dループへのつなぎとその後の連係を紹介！

Text：OYZ

対空から⬆＋Dループへ

「本体・人形・相手」という位置関係で相手が跳び込んできた場合、動作途中から上半身無敵になる➡＋Aで迎撃しつつ、{しゃがみC→人形⬆＋D離し}のループ連続技につなぐのが理想だ。ここで重要となるのが、本体と人形との距離。この距離によって連続技の内容を変えよう。

一番簡単なのが、本体と人形が近い場合（下の写真参照）。このときは連続技Ⅰを決められるぞ。それよりも1～2キャラ分ほど離れているときは連続技Ⅱを、3～4キャラ分ほど離れているときは連続技Ⅲを狙っていこう。

レバーを⬋に入れつつBD同時押し（離し）で人形⬆＋D離しが出て連続ヒットする。

対空の➡＋Aは少し早めに出そう。連続技ⅠⅡなら、ノーマルヒット時にも決められる。

⬆＋Dループに持ち込む連続技

Ⅰ（相手空中、近距離）➡＋AⒿ▶【B（⬋＋BD同時押し離し入力）→C】→人形⬆＋D離しヒット→バックステップ{しゃがみC→人形⬆＋D離し}×3

Ⅱ（相手空中、中距離）➡＋AⒿ▶B（⬋＋BD同時押し離し入力）Ⓒ▶アレグレット→人形⬆＋D離しヒット→{しゃがみC→人形⬆＋D離し}×3

Ⅲ（相手空中）➡＋A（カウンターヒット）Ⓙ▶（⬋＋D押し離し）→空中ダッシュC→人形⬆＋D離しヒット→バックステップ{しゃがみC→人形⬆＋D離し}×3

Ⅳ（対アラクネ、カルル以外）【しゃがみB（→ラ・カンパネラ）→⬉＋C】Ⓒ▶Aヴィヴァーチェ→【しゃがみB→しゃがみC】→人形⬆＋D離し→{しゃがみC→人形⬆＋D離し}×2　※レイチェルには近距離だと入らない

Ⅴ（相手画面中央）レバー➡投げ（→ラ・カンパネラ）Ⓒ▶Aヴィヴァーチェ→ダッシュ【しゃがみB→しゃがみC】→人形⬆＋D離し→{しゃがみC→人形⬆＋D離し}×2

投げ抜け後に⬆＋D離しを重ねる

本体と人形が近い状態で{しゃがみC→人形⬆＋D離し}×nのループを決めたら、空中投げを使った攻めのチャンス。最後の人形⬆＋D離し後、素早く➡＋A（➡＋AD同時押し～⬋＋D離し）Ⓙ空中投げと入力しよう。

相手が早めに投げ抜けをした場合、投げ抜け動作後の相手に人形⬆＋D離しが重なり、ほぼ確実にヒット。さらにダッシュしゃがみCで追撃できる。

相手が投げ抜けをしなかった場合は、タイミングによって人形⬆＋D離しがヒットすることと空振りすることがある。空振りしたときは再度人形⬆＋D離しを出せば、空中投げで大きくバウンドした相手にヒットする。

なお、この連係はギリギリまで遅らせた投げ抜けで回避されてしまう。これに対しては、人形⬆＋D離しを遅らせて対処しよう。空中投げ成立時は追撃が決まりにくいものの、投げ抜けされた場合は連続技を狙える。

➡＋AD同時押しで➡＋Aを出し、すぐに⬋＋D離しでジャンプキャンセルしつつ人形を動かそう。

投げ抜けされるとこんな感じに。空中ガード＆バリア不能の人形⬆＋D離しが重なる。

DVD連動 挟み込んでからの連係とガード崩し

DVDに収録したテクニックの一つ目は、相手を挟み込んだ状態での固め連係。必須のテクニックとなるので、タイミングを覚えて操作を練習しよう。

二つ目は、固め連係からのガード崩し。投げが一番簡単で、実戦投入しやすい。中段の【しゃがみA→立ちA→➡＋C】ヒット後は、【⬇＋BD同時押し離し→⬆＋C】と入力し、本体が攻撃しつつ人形を動かそう。

固めの基本は、【しゃがみA→立ちA→立ちB→立ちC】→人形➡＋D離しの繰り返し。

立ちCは下段の➡＋Bにしてもいい。ジャンプやバックステップを入力する相手に決まりやすい。

よるよるの

ここ見て！『ブレイブルー』

ラグナ戦ではブルームトリガー、ライチ戦ではオプティックバレルが無意識に多くなるライター・よるよるが、『ブレイブルー』の魅力に迫る!?

各地で対戦が盛り上がっている『ブレイブルー』。対戦がスーパー面白いことはもちろんなのですが、このゲームのもう一つのすっごい要素「フルボイス」にも注目してほしい、ということをここでアピールしておこうと思います！

アーケードモードをプレイしてもらえれば分かると思うのですが、このゲームは何と全編フルボイス。対戦中だけではなく、勝利画面や特定ステージの対戦前イベントシーンでも、キャラがどんどんしゃべっちゃいます。各キャラに意味深なストーリーが用意されていてしかもフルボイス、飛ばさずに見てください。ボタン連打はよろしくありません！

対戦中も特定の組み合わせでは技を出したときのボイスが変化して、キャラの意外な一面が見られたり。個人的に気に入ってるのは、ラグナvs.ノエルの対戦時のボイス。ラグナが投げを決めれば「バーカ」とノエルをあおり、ノエルが弐式・ブルームトリガーを決めれば「バカバカ言わないでください！」とやり返す……。ノエルの可愛さがより一層理解できる、素晴らしい対戦カードですね！

担当キャラだからひいきしているんじゃありません。ノエルが可愛いから担当キャラなんです！

ラグナに「バカバカループ」（25ページの連続技Ⅱ）を相手に決められているとき、幸せです。

好評発売中のサントラにも注目！

秀逸なサウンドを満載した『ブレイブルー』のサウンドトラックが、ティームエンタテインメントより3,360円（税込）で発売中。プレイ中に気になっていた音楽をじっくり鑑賞しよう。さらに次号では、サウンド担当の石渡太輔氏を中心に、音楽制作にまつわるさまざまなエピソードをうかがうインタビューを掲載予定。ご期待をば！

SAMPLE

左の画像は、初回封入特典として付いてくるノエルのステッカー（のサンプル）。ゲーム中では見られない一面が描かれている。

獅子神忍法 超欄外

●カルル補足：前号で紹介したレバー⬅投げからの連続技は、画面の位置を問わず決められるものの、難度は高め。今回紹介している連続技Ⅴは画面中央限定だが、難度が低く、その後に上記の空中投げを使った攻めを狙いやすいという利点がある。

第九回
アルカディア大賞発表

9TH ARCADIA AWARDS

今回で第九回を迎えたアルカディア大賞の発表となります。
2007年10月1日から2008年9月30日までに日本国内でリリースされた
すべてのビデオゲームの中から優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃えることによって
ビデオゲーム制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、
今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考え、
設立されたのがアルカディア大賞ならびに各部門賞です。
それでは、本年度選ばれた各受賞作をここに発表していきましょう。

アルカディア大賞ノミネート

2007年10月1日から2008年9月30日までに、日本国内でリリースされたすべてのビデオゲームが対象となります。

ベストグラフィック賞ノミネート

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適した適したものであるかどうかも評価対象となります。

- ストリートファイターⅣ
- 鉄拳6
- ロード オブ ヴァーミリオン
- バーチャファイター 5 R
- アルカナハート2

ベスト演出賞ノミネート

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

- アルカナハート2
- ストリートファイターⅣ
- Fate/unlimited codes
- ロード オブ ヴァーミリオン
- 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

ベストVGM賞ノミネート

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけではなく、効果音などすべての音的要素が対象となります。

- ビートマニアⅡDX15
- デススマイルズ
- ロード オブ ヴァーミリオン
- 鉄拳6
- オトメディウス

ベスト筐体賞ノミネート

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られます。

- jubeat
- DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
- アクション刑事
- 悠久の車輪
- ワールドクラブ チャンピオンフットボール
- インターコンチネンタルクラブス 2006-2007

ベストインカム賞

2007年10月1日から2008年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、インカム、集客ともに店舗へ貢献したタイトルに贈られます。

新アイデア賞ノミネート

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

- 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- オトメディウス
- jubeat
- アクション刑事
- ロード オブ ヴァーミリオン
- RAMBO

読者人気大賞

2007年10月1日から2008年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、読者の投票により選出されます。

ベストキャラクター賞

2007年10月1日から2008年9月30日までに日本国内でリリースされたすべてのビデオゲームに登場するキャラクターを対象に、最も読者からの支持が多かったキャラクターに贈られます。

好きなメーカー賞

ビデオゲームを制作しているすべてのメーカーを対象に、最も読者からのファンコールが多かったメーカーに贈られます。

アルカディア大賞

STREET FIGHTER IV

（カプコン）

シンプルなゲーム性を時代に合わせてアレンジ

対戦格闘ブームの火付け役といえる『ストリートファイターII』の正統後継作が、『IV』のナンバリングを引っ下げて2008年夏に登場した。8方向レバー＋6ボタンというおなじみの操作方法を引き継いでおり、最新の3D技術で描かれたキャラクターを思い通りに動かせ、「ストII感覚」でゲームを楽しめる。

シンプルかつ深い読み合いを楽しめるゲーム性は、対戦ゲーム好きの若者から、一度はゲームから離れてしまった20代後半のプレイヤーをゲームセンターへと引き戻し、世代を超えたにぎわいを見せた。また、シリーズでは初めてカードシステムを採用し、戦績を記録として閲覧できるようになった上、ビギナーモードやトライアルモードなど対戦以外の要素も充実している。

メーカーコメント

カプコン名義のアーケードゲームで大賞を頂けることは、何時ぶりでしょうか。本当に、ユーザーの皆さんの応援と、なんといっても、約10年もこのシリーズが戻ってくることを待望してくれていたお陰だと思っています。格闘ツールという分野で、他社のクリエーターの方々が盛り上げ続けてくれた土壌へもう一度帰らせていただいたこと、このジャンルの火を灯し続けてくれたユーザーに感謝致します。今作は原点回帰をする、という姿勢で制作したこともあり、ネクタイ姿のプレイヤーの方を多く見かけるようになりました。SF I世代、II世代の方が再び舞台へ上がってくれたことをうれしく思っています。この度は、本当に良い賞を受賞させていただき、ありがとうございました。

（株式会社カプコン　ストリートファイターIV プロデューサー 小野 義徳）

アルカディア大賞　第2位

鉄拳 TEKKEN 6

（バンダイナムコゲームス）

圧倒的な壮快感！

新キャラクター4名を加え、総勢38人ものキャラクターたちがひしめき合う大作となった『鉄拳6』。個性的なキャラクターたちをはじめ、細部まで書き込まれた美しいグラフィックや凝りに凝った演出、耳に残る個性的なVGM、安定した操作性など、ビデオゲームが備えているあらゆる要素を高い水準で備えている作品だ。

対戦ツールとしても、派手な空中連続技が飛び交う豪快さと、細かい読み合いを必要とする奥深いゲーム性を両立させている点も、高い評価を受けた要因といえるだろう。

メーカーコメント

『鉄拳6』を支持していただいた読者の皆さん。どうもありがとうございます。数ある新作タイトルの中での2位ということで、スタッフ一同大変光栄に思っています。この場をお借りまして皆さんにお礼を申し上げます。このコメントが掲載されるころには、シリーズ最新作の『鉄拳6BLOODLINE REBELLION』が稼働しているはずです。『鉄拳6』稼働から一年。新たなキャラクター、新たなステージ、新たなアイテム、そして新たな技を得て、さらに進化した鉄拳にもご注目下さい。最後になりましたが、これからも鉄拳シリーズはアーケードゲームシーンを盛り上げていきますのでご期待下さい。よろしくお願いします。
（株式会社バンダイナムコゲームス　鉄拳プロジェクトスタッフ一同）

アルカディア大賞　第3位

人気ジャンルに殴り込んだ意欲作

家庭用ゲームメーカーの雄、スクウェア・エニックスがアーケードに放つ、完全オリジナルタイトル。著名なイラストレーターを起用したカードはもちろん、スクウェア・エニックスならではともいえる、重厚な物語の「ストーリーモード」、奥深い駆け引きが楽しめるオンライン対戦など、カードゲームとして高い完成度を誇る。

これまでアーケードに縁が無かったユーザーに向けてアピールしたことや、全国大会といったユーザーが参加できるイベントを開催していることも評価したい。

LORD of VERMILION
ロード オブ ヴァーミリオン

（スクウェア・エニックス）

メーカーコメント

ボクは学生のころ、よくゲームセンターに通っていました。その当時、「今年のゲーメスト大賞は何になるんだろう」ってドキドキした思い出があります。そして今、そういった賞を私が作ったゲームでいただくことになるとは思っていませんでした。非常にありがたいことだと感じています。また、選んでいただいたのは『LoV』の今後に対する期待とプレッシャーでもあると思います。そういった意味も含めて、さらにゲームを盛り上げていきたいと思います。本当にありがとうございます。（株式会社スクウェア・[illegible]）

ベストグラフィック賞

ベスト演出賞

STREET FIGHTER IV

（カプコン）

躍動する肉体美

写実的ではなく、「絵を動かす」ことをコンセプトに、3Dグラフィックで表現された『ストⅣ』。これまでのシリーズ同様、新たなストリートファイターを象徴するグラフィックとして受け入れられた。

メーカーコメント

栄えあるアルカディアのグラフィック部門賞をいただくことができ、開発チーム一同大変うれしく思っています。世界中のゲームに負けないよう、チームが一丸となって、コツコツ挑戦を繰り返してきました。「ナンバーワン」ではなく「オンリーワン！」。今までに見たことがないグラフィックで、新しいビジュアルを表現しようと挑戦を続けてまいりました。今後も驚きを与えるビジュアルで、ユーザーの皆様に喜んでもらえるよう、更なる挑戦を続けていきたいと思います。最後に今回のタイトルにご協力いただいた皆様、この場をお借りしてお礼申し上げます。ありがとうございました。
（株式会社カプコン　ストリートファイターⅣ 開発チーム 一同）

メーカーコメント

最近、ビデオゲームコーナーにはストイックなゲームが多く、画面に熱さがないことが気にかかっていました。昔、ストリートファイターシリーズをプレイしていたユーザーは、ゲームセンターに何か熱いモノを求めていたような気がします。今回のタイトルは、そういうユーザーに帰ってきてもらいたい！　という一心から「ゲームに熱さを持たせる」ことを第一に考えて作り上げました。必殺技の演出はド派手に、キャラクターに感情移入してもらえるよう、表情にも人間くささとユーモアを取り入れています。その部分が演出部門賞という形で認めていただけた事に、感激の思いでいっぱいです。（株式会社カプコン　ストリートファイターⅣ 開発チーム 一同）

技術を生かした演出が光る

発表時に公開されたトレーラームービーで描かれた"墨"を使った演出。見る者の脳裏に焼き付いた強烈な印象を、ゲーム中に取り入れた。3Dを生かしたカメラワークが大技の演出に取り入れられ、盛り上がりに一役買っている。

ベストVGM賞

beatmania IIDX15 DJ TROOPERS

（KONAMI）

メーカーコメント

dj TAKA：名誉あるベストVGM賞をいただきまして、大変うれしく思っております。記憶が正しければここ5年で4度『beatmania ⅡDX』でいただいたことになりますが、今後もこの賞の常連として君臨し続けられるよう、いい音楽を作り続けていきます！
DJ YOSHITAKA：この度はベストVGM賞に選出していただき誠にありがとうございます。スタッフ一同これを励みにさらなるハイクオリティーなサウンドを追及していくことをここに誓います。目指せ2連覇！
L.E.D.：ベストVGM賞に選出していただきまして、非常に光栄に思います。本作の魅力をそのままに、ご家庭でご堪能いただけますPS2版『beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS』は現在絶賛発売中です！　（株式会社コナミデジタルエンタテインメント　ビーマニプロダクション　サウンドチーム）

テーマにそった楽曲多数

メインテーマがミリタリーということで、重厚感溢れるサウンドを多数収録。ボス曲を集めたフォルダー「Military Splash」＃2でプレイ可能だったコードネームを冠する曲など、本作をイメージさせる楽曲が多かった点が大きい。ほかのBEMANIシリーズからの移植曲も多く、他シリーズのプレイヤーの興味を引いていた。

ベスト筐体賞

jubeat

ユビート

（KONAMI）

近未来感漂うデザイン

キューブを組み合わせた斬新なデザインが近未来な印象。4×4に並べられたパネルを、音楽のリズムに合わせてタッチするというインターフェースが斬新で、未来のジュークボックスを思わせる。今後のBEMANIシリーズの可能性を感じさせる作品だ。

メーカーコメント

直感的なプレイ感を実現するためには今までに無い新しい筐体の制作が必須でした。体を使って音楽を楽しめる。そして、見た目も格好良い筐体の実現。その新しいチャレンジでこのような賞をいただけたことをスタッフ一同、大変光栄に思っております。まだ『jubeat』に触れたことがない人は、新しい筐体での新しい音楽ゲーム体験をぜひお試しください！　（株式会社コナミデジタルエンタテインメント　ビーマニプロダクション　ディレクター増田寛之）

新アイデア賞

オトメディウス

OTOMEDIUS™

©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

（KONAMI）

新機軸シューティング

e-AMUSEMENT PASSを使ってオンライン要素を組み合わせ、シューティングの新しい形を見せた『オトメディウス』。スコアやステージの進捗状況をチェックできるほか、得点が自動で集計されるので、気軽にスコアを競い合える。また、スコアだけでなくバーサスミッションと呼ばれる対戦形式でも、全国のプレイヤーと遊びを共有できる。シューティングの新しい可能性を切り開いた一作といえるだろう。

メーカーコメント

[illegible]「萌え」「横シュー」「e-AMUSEMENT」という三つのキーワードからすべてが始まりました。今の市場にはどんなSTGが求められているのかと試行錯誤しながら、[illegible]「タッチパネル」[illegible]ロード」、「バーサスミッション」といった新しいアイデアを取り入れていきました。また「吉崎観音キャラ」の採用もビジュアル面での貢献に大きく寄与したものと思います。今回の受賞を励みにして、[illegible]ユーザーを[illegible]アイデアに満ちた新STGを[illegible]きればと思います。（株式会社コナミデジタルエンタテインメント ゲームコンテンツプロダクション 統括プロデューサー 濱野 隆）

ベストインカム賞

鉄拳 TEKKEN 6

（バンダイナムコゲームス）

貫録の連続受賞

今年のベストインカム賞に輝いたのは『鉄拳6』。前作の『鉄拳5DR』、前々作の『鉄拳5』も高いインカムを誇っていた作品であるだけに、前評判の高い作品であったが、期待通りの高い人気を見せ、シリーズ3作連続のベストインカム賞受賞という快挙を成し遂げた。前作以上に壮快感を重視した基本システムや操作性、サウンドや演出などといった諸要素が「とっつきやすさ」を生み、幅広い層の人気を獲得する一因になった。

メーカーコメント

このたびは「ベストインカム賞」をいただきまして誠にありがとうございます。『鉄拳5』、『鉄拳5DR』、『鉄拳6』と連続して受賞できたことを非常に光栄に思います。おかげさまで鉄拳シリーズは家庭用においてもワールドワイドで3,300万本を超えるセールスを記録することができました(2008.9現在)。家庭用は欧州・北米市場が中心となっています。しかしながら鉄拳シリーズの根本を支えるのは、やはり日本のアーケード市場だと我々は考えています。そういった意味からも、この賞をいただけたことに大きな喜びを感じます。これからも応援をくださるオペレーターの方々、鉄拳シリーズのファンの皆様に長く愛されるゲームを作っていきたいと思いますので、よろしくお願い申し上げます。（株式会社バンダイナムコゲームス 鉄拳プロジェクトスタッフ一同）

好きなメーカー賞

第1位　KONAMI

王者の風格！

読者からの支持が最も多かったメーカーに贈られるのが、この「好きなメーカー賞」。一昨年、昨年の同賞に引き続き、今回もKONAMIが連続受賞!!

今年は音楽ゲームのみならず、新機軸で新アイデア賞を受賞した『オトメディウス』や斬新かつ個性的デザインでベスト筐体賞を受賞した『jubeat』など、新たなチャレンジも実を結んだ。

まさに王者の風格、この覇権はしばらく続きそうな勢いを感じさせる。

メーカーコメント

三年連続で名誉ある賞をいただきましてありがとうございます！ こんなにも[illegible]ているなんて、うれしい限りです。すべては、いつもKONAMIの商品を遊んでいただいている皆さんの応援のおかげです！ これからも皆さんに楽しんでいただける商品をたくさん生み出していきたいと思いますので、応援していただけるとうれしいです。本当にありがとうございました！（株式会社コナミデジタルエンタテインメント マーケティング本部 カスタマーコミュニケーション部）

好きなメーカー	
コナミ	366pts.
カプコン	13[illegible].2pts.
セガ	111.1pts.
ケイブ	104.5pts.
SNKプレイモア	98pts.
エクサム	91.5pts.
バンダイナムコゲームス	52.2pts.
タイトー	19.6pts.
スクウェア・エニックス	13pts.
アークシステムワークス	6.5pts.

読者人気大賞

STREET FIGHTER IV

（カプコン）

読者の声

・新システムを含みながらも、現役格闘ゲーマー、後帰プレイヤーと分け隔て無く、しっかり格ゲーができていた。（山口県　藤川さん）
・キングオブ格ゲー。神ゲー。ぽっと出の格ゲーと比較にならないバランスの良さ。（東京都　長谷川さん）
・やっぱ『ストⅣ』でしょう。新システムも使いやすいし安心して遊べるのはさすが。今後も遊び続けますよ。（山口県　戸倉さん）
・当時『ストⅡ』時代のプレイヤーの方にオススメな作品。（新潟県　中村さん）
・昔やっていた感じで遊べたのが良かった。（佐賀県　高尾さん）
・ストリートファイターが帰ってきた。それ以外に何か理由が必要でしょうか？（三重県　東さん）

幅広い年齢層からの支持

“ストリートファイター”という圧倒的なネームバリューと、その名に相応しいゲームのクオリティでブッちぎりの1位を獲得した『ストⅣ』。昔ながらのルールを軸とした遊びやすさと、コミュニティを広げたカードシステムが評価を押し上げた。

メーカーコメント

読者の皆さんにダイレクトで評価された読者大賞受賞は、このタイトルを制作して本当に良かったなぁ～と、うれしい気持ちで一杯です。いろいろな意味で、このタイトルの方向、復活プランを進行するにあたって壁がありました。読者の皆さんにこのような形で支持をして頂いたことで、商業的な意味ではなく、格闘ツールを提供できたクリエイターとして感謝をしています。壁も、障害も、ハードルも我慢したことが、読者大賞という嘘偽りのない『読者の声』という評価で報われたような気がします。開発スタッフの多くも、一番、この読者からの評価がクリエイターとしてうれしい表情を見せていました。これからも、プレイヤーの方に喜んでもらえる製品を提供できるよう、頑張って参ります。ありがとうございました。（株式会社カプコンストリートファイターⅣ プロデューサー 小野義徳）

読者人気大賞　4位～20位		
4位	ビートマニアⅡ DX15（コナミ）	[illegible]
5位	クイズマジックアカデミー5（コナミ）	564.1pts.
6位	鉄拳6（バンダイナムコゲームス）	481.7pts.
7位	デススマイルズ（ケイブ）	478.1pts.
8位	機動戦士ガンダム　ガンダムVS.ガンダム（バンプレスト）	399.5pts.
9位	jubeat（コナミ）	387.7pts.
10位	オトメディウス（コナミ）	376.1pts.
11位	KOF'98UM（SNKプレイモア）	364.2pts.
12位	ロード オブ ヴァーミリオン（スクウェア・エニックス）	352.5pts.
13位	メルティブラッド アクトレスアゲイン（エコールソフトウェア）	340.7pts.
14位	ドラムマニアV5（コナミ）	293.7pts.
15位	三国志大戦3（セガ）	270.2pts.
16位	サムライスピリッツ閃（SNKプレイモア）	215.5pts.
17位	Fate/unlimited codes（カプコン）	199.7pts.
18位	バーチャファイター5 R（セガ）	188.1pts.
19位	怒首領蜂大復活（ケイブ）	176.2pts.
20位	戦国BASARA®X（カプコン）	152.7pts.

読者人気大賞　第2位

pop'n music PARTY♪

（KONAMI）

10周年記念パーティーは盛大に！

前作を超える収録楽曲数や新旧人気キャラクターが新規描き下ろしデザインで登場するなど、シリーズ10周年を記念する作品としてはこの上無いクオリティを発揮。版権曲を多く収録したことで、幅広い層のユーザーの支持を得た。

メーカーコメント

読者人気大賞第2位という栄誉ある賞をいただきありがとうございます。1998年に生まれたポップンミュージックもついに10歳を迎えることができました。その記念作として『pop'n music 16 PARTY♪』を皆さんにお届けでき、読者の皆さんに評価していただけたことうれしく思っております。チーム一同今後のポップンミュージック制作の励みになります。これからも新しい曲やキャラクターを生み出し、ポップンミュージックパーティーを盛り上げていきますので、今後ともどうぞよろしくお願いします。（株式会社コナミデジタルエンタテインメント　ビーマニプロダクション　ディレクター masaru）

読者人気大賞　第3位

ARCANA HEART 2
アルカナハート2

（エクサム）

キャラ、対戦共に正統進化！

前作で好評だったストーリーモードなどはそのままに、世界各地から集まった七人の新キャラクターが参加。個性的かつ魅力あふれる女の子ばかりで、稼働前から注目を集めた。選べるアルカナも増え、大幅なボリュームアップを遂げたのはもちろん、新システム「アルカナホーミング」などの追加によって、対戦もより奥深いものに。基板がeX-BOARDに変わり、特にエフェクトやサウンド面がパワーアップしたのも評価されたポイントだろう。

メーカーコメント

祝！『アルカナハート2』読者大賞3位入賞！ ありがとうございます！ これもユーザーの皆様の温かい応援のおかげです。感謝感激のあまり涙で前が見えません。思い起こせば2005年の夏に開発を始めて、2006年の暮れに稼働を始めた新規シリーズ。2008年に『2』が稼働しても引き続きユーザーの皆様から支持をいただけたましたこと、スタッフ一同とてもうれしく、また大変誇りに思います。今後も続いていくはずですよね?! アルカナハートシリーズをこれからもどうぞよろしくお願いします！
（株式会社エクサム　企画監修　てらいはじめ）

ベストキャラクター賞

第1位　リュウ（ストリートファイターⅣ）
140pts.

（三重県　猿天化G君）

今年を象徴する結果に

ベストキャラクター賞は、今年の受賞ラッシュを締めくくるかのように『ストリートファイターⅣ』のリュウとなった。キャラ人気のみならず、“強い主人公”ということで使用率の高さも挙げられ、まさに『ストⅣ』で始まり『ストⅣ』で終わった今回のアルカディア大賞といえよう。果たしてこの勢い、どこまで続くのか……!?

第2位　ボブ（鉄拳6）
109.9pts.

ベストキャラクター賞第2位は、『鉄拳6』で新キャラとして登場したボブ。とにかく初出時のインパクトがすさまじく、プレイヤーに衝撃を与えた。

かえせ!!
オレのハンバーガーを！
ジュ!!
BoB

（茨城県　ボルシチさん）

第3位　アンジェリア（アルカナハート2）
96.9pts.

第3位は『アルカナハート2』から、こちらも新キャラのアンジェリア。元々キャラ人気の高い本作において、この位置に付けたのはさすがといえる。

（北海道　すぎもとケンシロウ君）

ベストキャラクター　4位～20位			
4位	ティタ・ニューム	オトメディウス	84pts.
5位	完全者	アカツキ電光戦機	73.2pts.
6位	ヒフミ	ビートマニアⅡDX	71.1pts.
7位	キャサリン京橋	アルカナハート2	60.3pts.
8位	空羽亜 乃亜	オトメディウス	53.8pts.
9位	クラリーチェ	アルカナハート2	49.5pts.
10位	ペトラ	アルカナハート2	43.1pts.
11位	レオ	鉄拳6	36.6pts.
12位	鈴姫	サムライスピリッツ閃	32.3pts.
13位	ジオール・トゥイー	アカツキ電光戦機	28pts.
14位	フォレット	デススマイルズ	23.7pts.
15位	ミミ	pop'n music 15 PARTY ♪	21.5pts.
16位	ニャミ	pop'n music 15 PARTY ♪	19.3pts.
17位	地獄谷ふるる	まもるクンは呪われてしまった！	17.2pts.
18位	リーズバイフェ	メルティブラッド アクトレスアゲイン	15pts.
19位	電光戦車	アカツキ電光戦記	12.9pts.
20位	サキュバス	ロード オブ ヴァーミリオン	10.7pts.

第九回　アルカディア大賞 総評

圧倒的なインカムを誇る『鉄拳6』、新基板を引っ下げて登場した『アルカナハート2』、スクウェア・エニックス参入作『ロード オブ ヴァーミリオン』が健闘しながらも、『ストリートファイターⅣ』が大賞に選出された。シリーズ10年ぶりの続編。かけられた期待はとてつもなく大きかったわけだが、ハイクオリティなグラフィック、そしてカプコンゲーマー悲願のカード・ネットワーク対応という順当な進化でこたえた。プレイヤー数が減る一方という現状に、オーソドックスなゲーム性への回帰という回答を出した本作。それが見事当たり、ゲームセンターから離れた層を取り戻した功績は、特に讃えられるべきだろう。

新たなる頂点を目指せ！

闘劇'09

SUPER BATTLE OPERA
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

全国最大級の格闘ゲーム大会 2009年4月予選開幕！

大会概要

名称：「闘劇'09 -SUPER BATTLE OPERA- The 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'09）
主催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
予選：2009年4月～6月に全国各地のロケーションにて開催
本選：2009年8月に全国決勝大会を東京で開催

闘劇とは？

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは対戦格闘ゲームであるといっても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探求心による対戦格闘ゲームの進化は、とどまることを知らない。だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーが競演するに足りうる大舞台……「闘劇」を。

「闘劇」は、1タイトルのみで開催される既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。各タイトルの予選を全国各地で開催し、その予選を勝ち抜いたスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす！

7回目となる今回は、新作が多く、新たなタイトルへ挑戦しやすくなっている。「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない！　キミの参加を待つ！

大会の流れ

2009年2月 予選開催店舗発表

種目9タイトルでの予選開催店舗をアルカディア、闘劇魂、公式ホームページなどにて発表します。

▶

2009年4～6月 全国各地で地方予選

全国大会決勝への出場権をかけて、各地のゲームセンターにて地方予選を開催します。

▶

2009年8月 全国大会決勝 闘劇'09 FINAL開催

予選を勝ち抜いた精鋭たちによる全国の頂点を決める闘いを、決戦の地・東京にて開催します。

今回の種目は、この9タイトルだ！

シングル戦(1on1)

(カプコン)

ストリートファイターⅣ
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+6ボタン
- ■発売日：2008年7月
- ■使用基板：TAITO Type X2

チーム戦(3on3)

(セガ)

バーチャファイター5 R REVISION 1
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+3ボタン
- ■発売日：2008年7月
- ■使用基板：LINDBERGH

チーム戦(3on3)

(バンダイナムコゲームス)

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2008年12月
- ■使用基板：SYSTEM357

シングル戦(1on1)

(カプコン)

タツノコ VS. カプコン
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2008年12月
- ■使用基板：――

シングル戦(1on1)

(カプコン／エイティング／キャビア)

Fate/unlimited codes
- ■メーカー：カプコン／エイティング／キャビア
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2008年6月
- ■使用基板：SYSTEM246

チーム戦(3on3)

(カプコン)

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+6ボタン
- ■発売日：1999年5月
- ■使用基板：CP-SYSTEMⅢ

シングル戦(1on1)

(アークシステムワークス)

ブレイブルー
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2008年11月
- ■使用基板：TAITO Type X2

タッグ戦(2on2)

(エクサム)

すっごい!アルカナハート2
- ■メーカー：エクサム
- ■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー+5ボタン
- ■発売日：2008年10月
- ■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)

チーム戦(3on3)

(アークシステムワークス／セガ)

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
- ■メーカー：アークシステムワークス／セガ
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+5ボタン
- ■発売日：2006年12月
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

予選店舗募集

闘劇では地方予選の開催店舗を2009年1月13日（火）より募集する予定です。開催を希望される店舗の代表の方は、公式ホームページご参照の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください（募集開始日は予定です）。応募の締め切りは、2009年1月27日（火）とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力いただくこととなった場合、競技種目数の調整後、予選を実施していただくことになります。なお、本大会に関するお問い合わせは公式ホームページでの問い合わせフォームにてお願い致します。

闘劇公式ホームページ

http://www.tougeki.com/

今年稼働した期待の新作、長年やり込まれた至高旧作と、プレイヤーにとっては挑戦しがいのあるタイトルとなった闘劇'09。来たる予選に向けて今からやり込むしかない！

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

闘劇'09タイトルに決定!

ついに稼動した、話題の格闘ゲーム『タツノコ VS. CAPCOM』。今月は全キャラクターのアシスト性能や基本のコンボを紹介したい。DVDと連動してコンボを紹介しているので、動画を見ながらコンボタイミングなどをチェックしていこう!

タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年12月予定
■使用基板：——

Text：半蔵門ヒーローズ（ハメコ。、花田、よるよる、ケンちゃん、がーくん）　※画面は開発中のものです。

※文中の表記について
Aが弱攻撃ボタン・Bが中攻撃ボタン・Cが強攻撃ボタン・Dがパートナーボタン
Ⓒはキャンセルでのつなぎ　Ⓙはジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗはハイパーキャンセルでのつなぎ　●はバロックコンボでのつなぎ
を意味しています。

チェーンコンボの仕組み

通常技を相手に触れさせたとき、さらに攻撃ボタンを入力していくことで連続的に攻撃できる。これがチェーンコンボと呼ばれるシステムだ。チェーンコンボのルートは右表の通りで、例えば「しゃがみA→立ちC」のように、始動技の位置よりも右側に位置した攻撃を繰り出せる仕組みとなっている。なお、このルートは全キャラ共通となっているが、キャラによっては➡+Bが無い者も居るぞ。

チェーンコンボは連続技や攻めのお供。使用キャラの使いやすいルートは必ず覚えておきたい。

地上チェーンコンボ

空中チェーンコンボ

補足
空中では同威力の攻撃を2回までくり出せるようになっている。なお、春麗やテッカマンの持つ空中特殊技はチェーンに組み込めない。

ヴァリアブル コンビネーションで火力アップ

2人同時にハイパーコンボを繰り出せるヴァリアブルコンビネーションは、ゲージを3本消費する代わりに超絶ダメージをたたき出せる可能性を秘めた重要なシステム要素と言える。後衛キャラのくり出す技と基本的な性質を右表にまとめたので参考にしてほしい。なお、特に強力なのがポリマーの転身ポリマードリル。発生は遅いが、フルヒットすれば2億を超えるダメージを与えられるぞ。また、ロックのマシンガンスイープや鴉の残影陣は拘束時間が非常に長く、さらに追撃することも可能だ。

後衛の繰り出す技の発生が並以上ならば、立ちC→ヴァリアブルコンビネーションで……。

後衛の技のみを無理矢理連続技にすることも可能。ドロンジョなどで活用できるだろう。

●ヴァリアブルコンビネーション一覧

キャラ名	技名	備考
リュウ	真空波動拳	発生に優れた飛び道具
春麗	気功掌	発生は並だが判定が上に強い
アレックス	ブーメランレイド	発生は早いが空中ヒット時ダメージ小
バツ	全開気合弾	発生に優れた飛び道具
モリガン	フィニッシングシャワー	発生の遅い飛び道具
灰燼の蒼鬼	浄化剣	発生に優れるがフルヒットしにくい
ロック・ヴォルナット	マシンガンスイープ	発生が早く拘束時間の長い飛び道具
ロール	ロールごしごしっ´TURBO	発生が早くダウン追い打ちになる
大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ	発生と突進力に優れる
キャシャーン	ブルータルアクス	リーチは短いがダウン追い打ちになる
テッカマン	ボルテッカ	発生と威力に優れた飛び道具
ポリマー	転身ポリマードリル	発生は遅いが威力が非常に高い
ヤッターマン1号	特攻ヤッターワン	発生が遅く空中ヒット時フルヒットしにくい
ドロンジョ	全てはここから	発生が非常に遅く連続技に組み込めない飛び道具
白鳥のジュン	スクラッチバースト	発生に優れるが後半で相手を浮かせてしまう
鴉(KARAS)	残影陣	初段のリーチに欠けるが拘束時間が長い

ディレイド ハイパーコンボ活用術

前衛のハイパーコンボをキャンセルして後衛のハイパーコンボを出せるディレイドハイパーコンボは、やはりその組み合わせが重要となる。連続技を伸ばしたいときは灰燼の蒼鬼の浄化剣、春麗の鳳翼扇やバツの全開ガッツアッパーなど、高威力もしくはさらに追撃できる技が理想。前衛のハイパーコンボのスキをフォローしたいときは、ヤッターマン1号の灼熱ヤッターワン、バツの全開気合弾といったスキの小さい飛び道具系ハイパーコンボにつなげるのがオススメだ。なお、ディレイドハイパーコンボは連続で2回まで使用可能。また、空中のハイパーコンボであっても、後衛の"地上ハイパーコンボ"につなげられるので覚えておこう。

転身ポリマードリルのような発生の遅いハイパーコンボであっても……

灰燼の蒼鬼の浄化剣はフィニッシュの前に相手を高く浮かせるため……

キャンセルタイミング次第でつなげられる。研究しがいのある技と言えよう。

タツカプHEROの秘密 ディレイドハイパーコンボ補足:ヤッターマン1号の灼熱ヤッターワン、キャシャーンのブルータルアクスはダウン追い打ちとして使える上、ダウンした相手を再び浮かせ状態に戻す特性がある。これらの技でダウンした相手を浮かせたのち、さらにディレイドハイパーコンボで追撃することにより、ダウン追い打ちとしては破格のダメージを与えることが可能となる。

ヴァリアブル カウンターの性能差を知ろう

ガード中に➡+Dで出せるヴァリアブルカウンターの性能は、待機したキャラによって大きく変わってくる。中でもリュウ、モリガン、ヤッターマン1号、鴉は発生が早い上に無敵時間中に攻撃判定が発生するため、切り返しとしての信頼性は抜群だ。

どのキャラもスキは大きいが、ドロンジョのみ技中に後退するおかげで反撃を受けにくい。

キャラ名	モーション	発生
リュウ	A昇龍拳	早い
春麗	⬉+C	普通
アレックス	➡+C	普通
バツ	⬉+C	普通
モリガン	Aシャドウブレイド	早い
灰燼の蒼鬼	⬉+C	普通
ロック・ヴォルナット	⬉+C	普通
ロール	Cロールぼーむらん	早い

キャラ名	モーション	発生
[illegible]	立ちC	遅い
[illegible]	⬉+C	普通
[illegible]	⬉+C	遅い
[illegible]	➡+C	普通
ヤッターマン1号	⬉+C	早い
ドロンジョ	⬉+C	早い
白鳥のジュン	⬉+C	普通
[illegible]	A鳴神	早い

※無敵時間中に攻撃判定が発生する

ヴァリアブル アシスト一覧表

攻めに守りに連続技にと様々な状況で役に立つヴァリアブルアシストは、対戦でのキーとなる超重要システム。下記にキャラごとの援護攻撃の性能をまとめたので、活用方法の指針にしていただければ幸いである。

リュウ　C波動拳

弾速の速い飛び道具。けん制に役立つほか、地上ヒット時にのけぞりを誘発するため、地上コンボを伸ばすのに最適。ただ、相手を飛び越しつつ呼んでしまうと相手側に向き直らないので注意。

春麗　A天翔脚

リーチこそ短いが、発生が早く拘束時間も長いため、連続技や技のフォロー、空中に居る相手に対するけん制にも使える。ヒット時は相手を浮かせるので、⬉+Cを絡めた空中連続技に持ち込もう。

アレックス　Bスラッシュエルボー

移動距離の長い単発の突進技。突進力が非常に高いので、中距離から空中ダッシュで攻め込む際のバリアに使いたい。ヒット時に相手を若干浮かせるが、距離が離れやすく追撃は難しめだ。

バツ　ガッツアッパー

発生が早く、上方向に強いアッパーを繰り出す。リーチは長くないので、技のスキのフォローに使うといい。ヒット時は相手を高く浮かせてしまうので、直接ジャンプ攻撃から空中コンボに持ち込もう。

モリガン　Cソウルフィスト

弾速が速く攻撃判定の大きい飛び道具を繰り出す。地上ヒット時に長いのけぞりを誘発するので、地上コンボを伸ばす際に役立つほか、近寄るときのバリアとしてや、挟み込んで攻める際にも有効だ。

灰燼の蒼鬼　B鉄砕破

判定の大きい突進技。空中もある程度カバーできるので、スキのフォローや連続技の中継に。ヒット時は相手を浮かせるので⬉+Cを絡めた追撃を決めよう。元技と違い、スーパーアーマー特性は無い。

ロック　ドリルアッパー

リーチは短いが上方向に強いアッパーを繰り出す。拘束時間が長いのでスキの大きい技のフォローに使うことで真価を発揮する。。ヒット時は高く浮かせるのでジャンプ攻撃から連続技を入れよう。

ロール　Aロールばっしゃー

発生は遅いものの、地上ヒット時によろけを誘発する飛び道具。相手に触れなかった場合、地面に落ちた水溜まりに下段の攻撃判定が発生。遠距離けん制や連続技の中継、ダウン追い打ちに使おう。

大鷲の健　Aバードラン

弾速が非常に速い飛び道具。元の技と違って攻撃判定が1回しか発生せず、地上ヒット時ののけぞりも短いため、遠距離けん制に使おう。相手を飛び越したあとに呼ぶと振り向かない点に注意。

キャシャーン　[illegible]

発生は遅いが攻撃範囲が広く、拘束時間も長いため、攻め込む際や近接戦の攻めにおけるバリアとして役立つ。ヒット時は高く浮かせるのでジャンプ攻撃で追撃しよう。なお、ダウン追い打ちになるぞ。

テッカマン　Bテックウィン

斜め上方向にワイヤーを伸ばす。発生が遅く近い間合いでないと地上の相手に当たらないものの、ヒット時は相手を捕縛したのちに放り投げるため、余裕を持って空中連続技へとつないでいける。

ポリマー　[illegible]

リーチは短いが4ヒットするため拘束時間が長い。近距離での攻めに絡めよう。ヒット時は相手を浮かせるので⬉+Cなどで追撃すること。なお、相手を飛び越してから呼んでしまうと振り向かない。

ヤッターマン1号　Bケンダマジック

リーチの長いケンダマで攻撃する。地上ヒット時はのけぞりを誘発するが、根本に判定が無く地上連続技には組み込みにくい。中距離から空中ダッシュで攻め込む際のバリアに使っていこう。

ドロンジョ　立ち[illegible]

発生が遅く射程も短いが、弾速が遅く地上ヒット時にのけぞりを誘発できるのが利点。接近戦の攻めに組み込めば波状的に攻撃を仕掛けられる。もちろん地上連続技を伸ばす用途にも向く。

白鳥のジュン　[illegible]

発生こそ並だがリーチに優れ、上方向にも強い。地上ヒット時にのけぞりを誘発するので地上連続技の中継に使えるほか、近～中距離でのけん制に使えば地上、空中ともにカバーしていけるのだ。

鴉　[illegible]

リーチは皆無だが、発生が速く地上ヒット時によろけを誘発する。近い間合いで技のスキをフォローしたいときに有効だ。また、元の技と同じく、相手の飛び道具を跳ね返せるという特性を持つぞ。

アシスト活用法その1:連続技を伸ばす

連続技を伸ばす上で有用なアシストは、地上ヒット時にのけぞりを誘発するもの、もしくはヒット時の拘束時間が長いものの2種類。前者が使える状況では、可能な限り地上連続技をたたき込んだ後にアシストを呼び、再びダッシュから地上連続技に持ち込む、というパターンが基本。後者は本来なら連続技に持ち込めない技であっても、アシストの拘束時間を利用してスキを消化することでさらなる追撃が可能となる仕組みだ。

リュウ＆テッカマンであれば、画面端でC竜巻旋風脚を決めた際に……

3発目辺りでアシストを呼べば、フルヒットした後に相手を捕縛できるので……。

空中後方ダッシュで距離を詰めれば、さらに上段足刀蹴りに持ち込める!

アシスト活用法その2技のスキをフォロー

アシストとして登場したキャラにも"押し合い判定"があり、前衛側よりもアシスト側の方が前方に出やすい。また、アシスト側のキャラは10発攻撃を受けるとやられ判定が消失する。これらの要素を総合すれば、「スキの大きな技をガードされた際にアシストを出しておけば、反撃を被った際にアシストが身代わりになってくれる上、被害は小さくて済む」ことが分かる。故に、技を出す際は常にアシストによるフォローを意識しておこう。

スキのある技をガードされてしまったら、とりあえずアシストを呼ぼう。

アシストをガードさせることで時間を稼げるため、事前に出した技のスキを消し……

むしろ有利な状況に持ち込める。ヒット時に追撃できる組み合わせが理想。

タツカプHEROの秘密 ロールひとやすみの謎に迫る:上空から落ちてくるライフエネルギーをロールちゃんがゲットすれば体力が回復するというこの技、実はライフエネルギーを飛び道具で消せるほか、自らの体をぶつけて消す(ダメージは受けない)こともできるのだ。なお、ライフエネルギーに触れたキャラがロール、ロック、PTX-40A、キャシャーン、ゴールドライタンの場合は何と自らの体力を回復できるぞ。

大鷲の健

Text:がーくん

ジャンプはふんわりとしているが空中制御できる技が多いため自在に飛び回れるのが大鷲の健の強み。多彩な空中必殺技で相手をほんろうしていこう。

科学忍法 バードスマッシュで締めよう!

①は基本コンボ。ダッシュから始める場合はしゃがみBの後を立ちC→遅め↘+Cとするとダメージが上がる。2段ジャンプ後のジャンプBは遅らせないと落下するので注意。Cバードシュート後は遅らせて科学忍法 バードスマッシュにつなごう。難しいならイーグルラッシュからハイパーキャンセルすると簡単だ。②は中段始動のコンボ。回復可能体力が少ない場合かつ密着時ならBバードシュート(H)科学忍法 バードスマッシュの方が減るのでオススメ。③はアシストを利用してLv3.ハイパーコンボを組み込んだコンボだ。

DVD 連動

①しゃがみA→しゃがみB→↘+C(J) A→B→B(J) B→B(C) Cバードシュート(H)科学忍法 バードスマッシュ

②→+B(B)→ダッシュしゃがみB→立ちC→↘+C(J) B→B(J) B→B(C) Cイーグルラッシュ(H)科学忍法 バードスマッシュ

③しゃがみA→しゃがみB→立ちC→(春麗アシスト)(C)科学忍法 火の鳥

③のアシストはしゃがみB後素早くD→Cと入力し、バツのアシスト時は立ちC後D→↓↙←+攻撃ボタン2つ同時押しする。テッカマン、ヤッターマン1号、ドロンジョ時は入らない。

バードシュートで強襲

バードシュートは地上A版以外はガードされても問題無い。アシストと組み合わせて使おう。↗↓↘+Aと入力すると低空でAバードシュートを出せ、中距離からの強襲に役立つ。このとき、→↓↘→↗+Aと入力してしまうとスーパージャンプになりアシストを呼べないため注意しよう。

バードシュートの先端を当てるとジャンプBで追撃できることもある。

白鳥のジュン

Text:ケンちゃん

白鳥のジュンは動きが素早く、コンボも簡単な扱いやすいキャラ。バインドボムを相手にセットして、爆発させるビンゴ! のプレッシャーを与え続けよう。

コンボはスクラッチバーストでフィニッシュ!

①はしゃがみAからハイパーコンボにつなげる基本的なコンボ。しゃがみBは前進しながら攻撃するので、この技をはさむことによって↘+Cにつなげやすくなる。しゃがみAを当て過ぎた場合は立ちBを省こう。②はバロックを使いつつ、バインドボムを相手に2個設置するコンボ。ジャンプBからのバインドボムはA版しかつながらないので注意。③はLv.3ハイパーコンボの科学忍法 火の鳥につなげるもの。スワンラッシュは斜め下方向へ攻撃するため、白鳥のジュン自身の高度を相手より高くするのがコツだ。

DVD 連動

①しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→↘+C(J) B→B(J) B→B(C) バインドボムC(H)スクラッチバースト

②ジャンプC→しゃがみA→立ちB→しゃがみB→C(C) AバインドボムⒷ→+C→しゃがみB→立ちC→↘+C(J) B(J) B(C) Aバインドボム~ビンゴ!

③しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→→+C(1段目)(B)立ちB→しゃがみB→立ちC→↘+C(J) B→B(J) B(C) スワンラッシュ(H)科学忍法 火の鳥

ガード崩しは稲妻キックと→+C

稲妻キックと→+Cは中段判定なので、ガードを揺さぶるのに役立つ。稲妻キックは通常技からキャンセルで出すのが基本。ガードされても安全を確保するために、アシストと同時に出そう。→+Cはヒット時に相手がよろけるので、しゃがみB→立ちC→↘+Cからエリアルレイヴへ。

低空空中ダッシュからはジャンプA×2やジャンプCを使って、地上技につなげよう。

テッカマン

Text:ケンちゃん

テッカマンは動きが極端に遅い代わりに攻撃力が非常に高い。通常技の遅さはアシストで補い、テックランサーから大ダメージを与えていこう。

ボルテッカで敵を焼き尽くせ!

①は立ちAから決める基本的なコンボ。↘+Cを当てた後は一瞬レバーを↑に入れてからすぐに↓へタメを作る。そのあとは、ジャンプBをヒットさせた瞬間に↑+Cと入力しよう。②は立ちBからCテックランサー、さらにボルテッカへとつなげるダメージが高いコンボ。立ちA→立ちBを当てたときの間合いが遠いと、Cテックランサーが届かない場合があるので注意すること。③はヒット時によろける→+Cからスペースナイツフォーメーションにつなぐ。しゃがみCバロックからは、その場ですぐに→+Cを出すこと。

DVD 連動

①立ちA→立ちB→立ちC→↘+C(J) B(C) C銀河風車

②立ちA→立ちB→しゃがみC(B)ダッシュ立ちA→立ちB(C) Cテックランサー(H)ボルテッカ

③ジャンプC→立ちB→しゃがみC(B)→+C(C) スペースナイツフォーメーション

立ちC→↘+C後のエリアルレイヴは相手が高いので難しい。相手の高さまで引き付けてジャンプすれば、ジャンプB→B(C) C銀河風車が入り、若干ダメージアップする。

テックランサーで立ち回れ

テッカマンの主力となるのは、飛び道具のCテックランサー。スキが小さい上にジャンプ防止になりやすいので、非常に優秀だ。ヒットしそうな状況ではキャンセルボルテッカまで入力しておけば、ヒット時のダメージも十分。ただし、ボルテッカはガードされると反撃は必至だ。

地面に突き刺さっているランサーは、テックウィンを使っても回収できる。

タツカブHEROの秘密 ●大鷲の健補足:地上の相手にBバードシュートが命中した場合、距離によっては下り際にA→Bが入るので覚えておこう。 ●白鳥のジュン補足:エリアル始動技の↘+Cは発生が早く、さらに攻撃判定が上に向いているため、対空迎撃に使いやすい。 ●テッカマン補足:ジャンプBは低空空中ダッシュから出し、めくり性能が高いジャンプCは通常ジャンプから使おう。

リュウ

Text:花田

コンボに組み込みやすい必殺技がそろっているリュウ。C上段足刀蹴りを使ったコンボは威力が高く、決まればそう快感バツグンなこと間違い無しだ。

コンボの基本はC上段足刀蹴り

①は下段のしゃがみAから始動する基本コンボ。しゃがみの姿勢が低いキャラには、立ちCや➡+Cが入らないことがあるので、『しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→➡+CⒸC上段足刀蹴り→ダッシュしゃがみA～』に変更するといい。②はバロックを使ったコンボ。①と同様にしゃがみの低い相手には決まらないので気をつけよう。③はLv3ハイパーコンボを絡めたコンボ。ゲージが足りない場合は、C上段足刀蹴り→しゃがみA→立ちB→➡+CⒸC竜巻旋風脚4段目Ⓗ真空波動拳のコンボが高威力でオススメ。

DVD連動

①ダッシュしゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→➡+CⒸC上段足刀蹴り→ダッシュしゃがみA→↗+CⒿB→BⒿ→BⒸA波動拳Ⓗ真空波動拳

②ジャンプC→ダッシュ立ちB→しゃがみB→立ちC→➡+CⒸA波動拳Ⓑダッシュ A→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡+CⒸA波動拳Ⓗ真空竜巻旋風脚

③ジャンプC→ダッシュ立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→➡+CⒸC上段足刀蹴り→ダッシュしゃがみA→しゃがみBⒸ真・昇龍拳→真空波動拳

➡+Bで相手を崩す

しゃがみAからのコンボが強力なリュウにとって、中段技の➡+Bは有効なガード崩し手段。ジャンプCやアシストをガードさせてうまく近づけたときは、しゃがみAと➡+Bの二択を迫っていこう。ヒット後はA竜巻旋風脚Ⓗ真空波動拳やバロックを使ってコンボにつなげよう。

モリガンやロールなどのしゃがみが低い相手には2段目のみヒットするぞ。

春麗

Text:がーくん

今回の春麗は高機動力+火力+崩しを持っている高性能キャラ。少々操作は忙しいが、攻めてよし、逃げてよしと使っていて楽しいキャラに仕上がってるぞ!

エリアルレイヴも3段ジャンプで決まり!

①は基本コンボ。①の鳳翼扇中は上方向にレバーを入れておくと自動的にスーパージャンプで相手を追尾する。②は中段始動のコンボ。3段ジャンプ後はすぐに下方向にためておき遅めにジャンプCを出そう。ジャンプ中⬇+Bを空中百裂脚で素早くキャンセルするとすぐに落下し始める。空中ダッシュジャンプB(空振り)Ⓒ空中百裂脚と相手を跳び越すように出すと空中百裂脚が相手の方向に振り向くので逆ガードになる。正面ガードの選択肢は先述したジャンプ中⬇+Bを使おう。③はLv3.ハイパーコンボを組み込んだコンボだ。

DVD連動

①しゃがみA→しゃがみB→立ちCⒸC気功拳Ⓗ鳳翼扇ⒿB→B→CⒿB→B→CⒿB→CⒸC天翔脚

②空中ダッシュジャンプ中⬇+BⒸB空中百裂脚→しゃがみB→立ちC→C気功拳ⒷダッシュしゃがみB→立ちC→↗+CⒿB→B→CⒿB→B→CⒿCⒸCスピニングバードキック

③しゃがみB→立ちC→↗+CⒿCⒸ七星閃空脚

全コンボ共通のコツとして、ジャンプキャンセル後のジャンプBは早く出すと春麗が落下するため2段ジャンプ後少し待ってからボタンを押すこと。

3段ジャンプとアシストを活用せよ

攻めたいときに3段ジャンプを使う場合はスーパージャンプを使わずに、動作中にもアシストを呼べる通常ジャンプから使っていこう。3段ジャンプで地上の相手が見えないくらい高い位置まで跳んでも、アシストが呼べるため、比較的安全に相手を攻撃できるぞ。

3段ジャンプを使えるのは春麗のみ。有効活用しない手は無いぞ!

アレックス

Text:がーくん

火力は一流だが、機動力は低いアレックス。2段ジャンプができないという大きなハンデを背負っているので、相手に接近するには工夫が必要だ。

パワーボムで補正切りを狙おう!

①はしゃがみBを↘+Bで出すとスラッシュエルボーが暴発しやすい。必ず⬇+Bでしゃがみ Bを入力するように心掛けよう。①、②のしゃがみB(立ちB)→↗+C部分は一部のキャラには当たらないので直接↗+Cで追撃しよう。↗+Cヒット後のエリアルレイヴ部分をジャンプA→A→B→B→遅めC(空振り)Ⓒパワーボムとやると、ヒット数表示が切れた後にパワーボムで投げられるのでコンボ補正を切れる。③はLv3.ハイパーコンボを組み込んだコンボ。ハイパーボムはジャンプCから直接決めることもできるぞ。

DVD連動

①しゃがみA→しゃがみBⒸBフラッシュチョップⒽスタンガンヘッドバット→ダッシュしゃがみB→↗+CⒿB→B→CⒸパワーボム

②しゃがみA→しゃがみBⒸBフラッシュチョップⒷCフラッシュチョップ→ジャンプC→立ちB→↗+CⒿB→B→CⒸ空中パワーボム

③しゃがみA→しゃがみBⒸBフラッシュチョップⒽハイパーボム(五連バックドロップ)

①のスーパージャンプ後はジャンプB→B→Cの繋ぎをゆっくり入力すること。

接近手段を考える

地上からはスラッシュエルボーやエアスタンピートで近づこう。ただし、どちらもガードされると反撃を受けるのでアシストと同時に出すこと。空中からはジャンプCで接近する。これもバロックコンボやアシストでスキ消し必須だ。ジャンプにはエアニースマッシュで追いかけよう。

回復可能体力を惜しむこと無くバロックコンボは小まめに使っていこう。

タツカプHEROの秘密 ●リュウ補足:真・昇龍拳の後の真空波動拳はバックダッシュして一瞬待ってから当てよう。 ●春麗補足:空中百裂脚は一定時間内に同じ攻撃ボタンを4回押すと出せる。空中ヒットしたときの高度次第では七星閃空脚が決まるぞ。 ●アレックス補足:エアスタンピートは⬇タメ⬆+攻撃で出せる,パワーボムとハイパーボムは背後ヒット時は演出が変化し、ダメージがアップするぞ。

ヤッターマン1号

Text:花田

ヤッターランを使ったスピーディーな攻めが得意のヤッターマン1号。火力不足は今週のびっくりドッキリメカとヤッターワンを使って補おう。

コンボの締めはお助けロボにお任せ

①のコンボはダウン状態の相手に灼熱ヤッターワンがヒットする現象を利用したコンボ。ただし、画面端ではヤッターワンが吐く炎がヒットしないので、画面中央で狙おう。②はパロックを使ったエリアルコンボ。パロック後はすべて最速で入力だ。③はLv3ハイパーコンボを使ったコンボ。リーチの短いヤッター感電をフォローするためにしゃがみAは必ずダッシュして出そう。ヤッター感電はタメ技で、ダッシュしてから後ろに入れるとヤッターランに化けやすい。↗を経由しないように←に入れればヤッターランが暴発しにくい。

DVD 連動

①ダッシュしゃがみA→立ちB→立ちCⒸヤッターラン→ヤッター下段Ⓗ灼熱ヤッターワン

②ダッシュしゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→BケンダマジックⒷダッシュ↗+CⒿB→BⒿB→BⒸCヤッター中段

③ジャンプC→ダッシュしゃがみA→立ちBⒸBヤッター感電Ⓗ今週のびっくりドッキリメカ

①のヤッターランからヤッター下段を派生させるタイミングは要練習だ。③のジャンプCはなるべく低い位置で当てよう。高過ぎるとダッシュしゃがみAがつながらない場合があるぞ。

ヤッターラン中のヤッタージャンプを使おう

ヤッターラン中にAを押すとヤッタージャンプをするのだが。ジャンプをした直後に攻撃ボタンを押せば、低空でジャンプ攻撃が出せるようになることが判明した。ヒット後の状況が地上やられになるので、続けてコンボを決めれば、ヤッター中段よりも高いダメージを与えられる。

画面端で遅めにジャンプCを出せば、相手の裏から攻撃することができる。

ドロンジョ

Text:ハメコ。

飛び道具系必殺技が強力なドロンジョ様は、火力が低いながらも逃げながら連続技を狙える希有なキャラ。ボヤッキーとトンズラーの頑張りを無駄にするんじゃないよ!

新時代のドロンボーはアドリブが重要ですヨ!

まともな連続技が①しか無く火力に欠けるドロンジョであるが、強力な飛び道具を多数持つおかげで"連続技に持ち込める機会"は他キャラよりも多いと言えよう。特に、ブタもおだてりゃ…のヒット時や浪花クラッチでつかんだあと、会津若松拳が空中ヒットした際は見逃さずダッシュ立ちB→↗+C→エリアルという流れで追撃したい。なお、ハイパーコンボをエリアルに組み込めるパートナーが控えているなら、エリアル部分をB→BⒿB→ヴァリアブルエアレイドとし、パートナーにエリアルを任せて火力を上げることも重要だ。

DVD 連動

①ダッシュしゃがみA×2→立ちB→しゃがみB→立ちC→↗+C2発目ⒿB→BⒿB→C

②(画面端限定)ダッシュしゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちCⒸC浪花クラッチⒷ立ちB→しゃがみBⒸCブタもおだてりゃ…→ダッシュ立ちC→しゃがみC(→Cブタもおだてりゃ…ヒット)→立ちB→↗+CⒿBⒿB→C

③(画面端限定)しゃがみA→立ちB→しゃがみB→(アシスト)→立ちCⒸ悪乃華

空中無法石を降らせていてこますまんねん!

判定の大きい石を空中から降らせる空中無法石は、相手の行動を大きく制限できるのが強み。スーパージャンプで逃げつつ相手の位置に空中無法石を出すだけで、容易に相方の体力を回復する時間を稼げる。なおボタンによる岩を落とす位置は1P、2Pで変わらないので混乱しないように。

相手の起き上がりに低空から空中無法石を重ね、下降中ジャンプBで崩すのも一興だ。

鴉

Text:よるよる

通常技のリーチが長く、必殺技の種類が多いため、バリエーション豊かな攻めが可能な鴉。投げからの追撃も魅力的な攻めに特化したキャラクターだ。

[illegible]地上戦を制圧しよう。

発生の早いしゃがみA、判定が広い立ちB、立ちCなど優秀な通常技から連続技にもちこむことができる鴉。ハイパーコンボゲージに依存しない連続技がメインとなるが、ダウン状態の相手に追撃できる飛影残月を使える状態になれば投げからも追撃をかけられるようになるため、一気に攻めのプレッシャーが増すぞ。

鴉のダッシュは動作中に無敵時間があり、近い間合いで出せば相手を通り抜ける。相手を通り抜けてから発生の早い鳴神でガードを崩すといった、鴉ならではのトリッキーな攻めも強力だ。

DVD 連動

①しゃがみA→立ちB→立ちC2段目ⒸC火車→しゃがみA→立ちB→立ちC1段目→↗+CⒿB→BⒿB→BⒸC鳴雷

②しゃがみA→立ちB→立ちC2段目ⒸC火車ⒷC飛蛟→釣狐Ⓗ飛影残月

③投げ→飛影残月

①のコンボは鴉の基本となる連続技。チェーンコンボをガードされたらキャンセルして飛蛟を出して仕切り直そう。③はダウンした相手に追撃できる飛影残月を利用した連続技だ。

空対空を制せ!

ジャンプBは判定が強く、発生も早いため空中戦の競り合いで打ち勝ちやすい。ジャンプB→Bと入れ込んでおき、鳴神などにつないでいこう。立ちBや立ちCも上方向への判定が強く、相手が飛びたくなる間合いで出しておけば、ヒット時はエリアルレイヴに持ち込めるぞ。

飛蛟はガードさせれば隙が小さい。ヒット時のことを想定し、引き戻しまで入れ込んでおこう。

タツカプHEROの秘密

●ヤッターマン1号補足:ヤッターワンを使用する時、2Pカラーだとヤッターペリカンとなるのだが、炎を出す位置が違うので性能が異なる。ヤッターペリカンだとつながらなくなるコンボがあるので注意しよう。　●ドロンジョ補足:①は立ちC→↗+Cのつなぎを遅らせればロックやロールにも決められる。②を左端で決めるときは各必殺技のボタンをAにしよう。

バツ

Text:ケンちゃん

使いやすい通常技がそろっており、機動性も高い扱いやすいキャラ。ハイパーコンボの全開気合弾は、コンボだけでなく交代手段としても活躍してくれるオールマイティな技だ。

ハイパーコンボにつなげて大ダメージ!

①はしゃがみAから始動する基本連続技。全開ガッツアッパーヒット後はレバーを↗へ入力し続け、相手と同じ高度になった辺りでジャンプBへつなげるのがコツ。なお、立ちCは座高が低いキャラに空振りしやすいので注意。②はバロックでダメージアップをはかるもの。A気合弾が当たったと同時にA＋パートナーを押したあとは、ダッシュして立ちBを出す。エリアルレイヴ時は相手が高いので、ジャンプBは1回にすること。③はハイパーコンボゲージが3本あるときに、愛と友情のツープラトンへつなぐものだ。

DVD連動

①しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC Ⓒ A気合弾 Ⓗ 全開ガッツアッパー Ⓙ B Ⓙ B→C

②ジャンプC→しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC Ⓒ A気合弾 Ⓑ ダッシュ立ちB→しゃがみB→↘+C Ⓙ B Ⓙ B Ⓒ A気合弾 Ⓗ 全開気合弾

③しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC Ⓑ ➡+C Ⓒ C気合弾 Ⓗ 全開気合弾

相手が画面端にいる状況で↘+Cを決めたときは、ジャンプB→B Ⓙ B Ⓒ C流星キック2段目 Ⓒ C気合弾 Ⓗ 全開気合弾とつなげられる。

三日月キック、➡+Bでガードを崩せ!

三日月キックと➡＋Bは中段判定なので、相手のしゃがみガードを崩すのに役立つ。三日月キックからはバロックを使って立ちB→しゃがみB→↘＋Cからエリアルコンボに。➡＋Bからは、強ガッツアッパー1段目バロックにつなげ、ダッシュ立ちB→しゃがみB→↘＋Cと決めよう。

しゃがみAは高性能な下段技。この技からキャンセルして各種中段攻撃を出そう。

モリガン

Text:ハメコ。

技のリーチが短い上にダッシュが小ジャンプであるモリガンは、地上での多段チェーンが苦手。素早く状況を判断し、空振りしないチェーンを選択したい。

地上技の空振りに注意!

モリガンの地上技はリーチに欠けるので、多段チェーンをくり出しつつヒット確認しようとすると技が空振りしやすく危険。そこでオススメしたいのが単発のしゃがみBから↘+Cというつなぎ。↘+Cの発生が早いため、しゃがみBのヒットを確認してから出しても十分に間に合うぞ。なお、しゃがみBの先端ヒット時は➡+B以外の技が届かないので注意したい。また、ロックとロール以外の密着状態かつ立ち状態にしゃがみA1発目→立ちC4段目→↘+Cという高威力のつなぎが決まる。灰燼の蒼鬼、テッカマンならばしゃがみ状態でもOKだ。

DVD連動

①ダッシュ～A→C→立ちA→しゃがみB→↘+C Ⓙ B→B Ⓙ B Ⓒ Cシャドウブレイド

②ダッシュ～二段ジャンプB→立ちC4段目 Ⓒ Cソウルフィスト Ⓑ ダッシュ～二段ジャンプB→立ちB→しゃがみC Ⓒ ダークネスイリュージョン

③ダッシュ～二段ジャンプB→立ちB→↘+C Ⓙ B→B Ⓙ B Ⓒ ダークネスイリュージョン

①はB→B Ⓙ 後のBを遅らせ、自分より下にいる相手に当てることでシャドウブレイドがフルヒットする。②は相手が立ち状態のとき限定。なお、ロックとロールには決まらない。

ダッシュ～二段ジャンプを活用した崩し&連続技

ダッシュ中に上方向と攻撃ボタンを同時に入力すると、ダッシュ後に急降下しつつジャンプ攻撃を出せる。➡➡↘+Aと素早く入力すれば、視認不可能な超高速中段攻撃として活用できるのだ。なお、ジャンプBを出したいときは➡➡後に一瞬待ち、高度を稼いでから↘+Bと入力すること。

➡➡↘+Bヒット後、再度➡➡↘+Bを出せば……。難しい上にメガクラッシュされてしまうが。

灰燼の蒼鬼

Text:がーくん

灰燼の蒼鬼は全体的に技のスキが大きいが、代わりに通常技のリーチが長いのが特徴。大振りな攻撃はアシストや高性能な鉄砕破でフォローすれば問題ない。

強力な鉄砕破を使いこなせ!

鉄砕破は発生と同時にスーパーアーマー判定になる、灰燼の蒼鬼の主力必殺技だ。ただし、ガードされると反撃を受けてしまうため、バロックコンボやアシストと一緒に使うこと。アシストと同時に出せば、相手が反撃を試みてもアシストのキャラに攻撃が当たるため灰燼の蒼鬼は無傷であることが多いぞ。A＜B＜Cの順に発生が遅くなる代わりにリーチが伸びるので近距離ではA版を、飛び道具などに合わせるときはC版と使い分けよう。けん制に使える立ちCや↘＋Cなどのスキが膨大な通常技のフォローにも便利だ。

DVD連動

①立ちA×2→立ちB→立ちC→➡＋C→連鎖一閃 Ⓒ 浄化刻

②鉄砕破 Ⓑ 立ちB→立ちC→↘＋C Ⓙ B Ⓙ B→C

③（鬼覚醒後に赤魂を7つ集めた状態で）立ちA×2→立ちB→立ちC→➡＋C→連鎖一閃 Ⓒ 鬼薙ぎ

②の鉄砕破後は相方キャラによってはバロックコンボの代わりにアシストを使って追撃可能だ。2段ジャンプを垂直ジャンプにするとジャンプC後に追い討ち（⬇⬇＋C）が間に合う。

Lv.3ハイパーコンボ鬼覚醒の性能

鬼覚醒を使うとロック系の技以外ではのけぞらなくなる。覚醒中はハイパーコンボゲージが減少していき、すべて消費すると覚醒が解除されるぞ。覚醒中に相手に攻撃を当てると3種類の魂が出現し、Dボタンで回収可能だ。通常技のスキ消しにもこの魂回収は使えるので覚えておこう。

黄魂は体力回復、青魂はゲージ回復、赤魂は7つ集めることで鬼薙ぎを出せる。

タツカプHEROの秘密 ●バツ補足:↘+Cが届かない位置ではしゃがみCにつなげ、バロック→立ちB→↘+Cからエリアルレイヴへ移行しよう。 ●モリガン補足:ダッシュの性能が他のキャラとは違うため、地上での立ち回りには慣れが必要だ。 ●灰燼の蒼鬼補足:立ちAor立ちBがしゃがみ状態にヒットしないキャラにはしゃがみA・しゃがみB Ⓒ 鬼戦術→連鎖一閃を使っていこう。

キャシャーン

Text:花田

デカいキャラにも負けない攻撃力の高さが光るキャシャーン。豊富な突進技とフレンダーを使いこなして、果敢に相手の懐に跳び込んでいこう。

燃え! ブルータルアクス

①はゲージがある状態でのお手軽コンボ。しゃがんだ相手には立ちCがヒットしにくいので、その場合はしゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみCⒸC斬岩チョップⒽブルータルアクスのコンボを使おう。②はバロックを使ったエリアルコンボ。Cフライングドリル後に相手との距離が近ければ、ブルータルアクスで追撃が可能だ。相手との位置が入れ替わるが、コマンドの入力方向は変わらないので気をつけよう。③はカタパルトニーを組み込んだコンボ。ブルータルアクスはダウン追い打ちとして組み込めるのが特徴だ。

DVD連動

①立ちA→立ちB→しゃがみB→立ちCⒸB電光パンチⒽスクラップアンドロ

②ジャンプC→ダッシュ立ちB→しゃがみB→立ちCⒸB電光パンチⒷダッシュ立ちB→立ちC→↖+CⒿA→A→BⒿA→BⒸCフライングドリル

③ジャンプC→ダッシュ立ちA→立ちB→しゃがみB→立ちCⒸAカタパルトニー→ブルータルアクス

キャシャーンのコンボは特に難しい操作は必要としない。いつでも狙えるようにしよう。また、③のコンボのようにダウン状態の相手にブルータルアクスが追い打ちで入る事を覚えておこう。

ぶっ放せ! カタパルトニー

←↓↖+攻撃ボタンで出せるカタパルトニーは、相手に膝をたたき込む必殺技だ。発生直後にガードポイントが付いているため、相手の連係に割り込みつつ攻撃することが可能だ。さらに、中段判定も持っているので、バロックやアシストと絡めれば、ガード崩し手段としても機能するぞ。

踵のジェット部分にも判定があるカタパルトニー。相手の裏回りにヒットすることも。

ポリマー

Text:ハメコ。

地上技のリーチこそ短いポリマーだが、空中真空片手独楽を絡めたエリアルの破壊力は全キャラ中でも随一。ワンチャンスを逃さぬよう、連続技を修練すべし!

空中真空片手独楽でコンボ補正を切れ!

ゲージがある状況でエリアルに持ち込んだら、B→BⒿBⒸ空中真空片手独楽と出そう。真空片手独楽が回避困難な連係となるため、コンボ補正の影響を受けず大きなダメージを与えられるのだ。なお、前衛キャラのヴァリアブルエアレイドから持ち込む際は、A→A→B→BⒿBⒸ空中真空片手独楽とつなげよう。

チェーンに持ち込む際はロック、春麗、モリガン、ロールのしゃがみ状態には立ちB2発目や立ちCが空振りしやすいので注意。これらの相手には立ちB1発目→しゃがみB2発目→A破裏崩拳～と決めていこう。

DVD連動

①しゃがみA→立ちB2段目→しゃがみB2段目→立ちCⒸA破裏崩拳→ダッシュ立ちB2段目→↖+CⒿB→BⒿBⒸC反動三段蹴り

②(ポリマーマーク3つ点灯時)ダッシュしゃがみA→立ちB2段目→しゃがみB2段目→立ちCⒸC繋ぎ足刀蹴り4段目Ⓑダッシュ立ちB2段目→しゃがみB2段目→立ちCⒸC繋ぎ足刀蹴り4段目ⒸC繋ぎ足刀蹴り4段目ⒸC繋ぎ足刀蹴り4段目ⒸC破裏崩拳→ダッシュ立ちB2段目→↖+CⒿB→BⒿBⒸC反動三段蹴り

③(ポリマーマーク3つ点灯時&画面端限定)嵐の構え～バックドラフトⒸA破裏崩拳Ⓒ必殺・幻影破裏拳波動拳

反動三段蹴りから拾え

ポリマーの地上技で唯一リーチに優れているしゃがみCは姿勢が低く下段でもあるため、ダッシュから奇襲として出せば地上の相手にヒットさせやすい。このあとはA反動三段蹴り(2段目と3段目の間辺りでアシスト)→ダッシュ～立ちB→↖+C～といった連続技を狙ってみよう

反動三段蹴りをすべてAにすれば距離が離れにくく、アシストを絡めた追撃を狙いやすい。

ゴールドライタン

Text:花田

コンボが少ないゴールドライタンの生命線は↖+C。ダメージに対してのけ反りがないことと、体力の多さを活かして強引にアッパーを当てにいこう。

とにかく↖+Cを打て!

①はゴールドプレスが空中の相手も掴めることを利用したコンボ。威力は高いが、ゴールドプレスは投げ抜けされてしまうこともあるため、あまり狙い過ぎずに奇襲として出すと決まりやすい。②は画面端限定のバロックコンボ。相手にメガクラッシュされても気にせずにしゃがみAを出せばコンボを続けられるのが強みだ。↖+Cの後の空母割りをCで出すと、相手がスナップバックしてしまうので気をつけよう。逆に言えば相手を強制的に交代させられるので、後衛に控えている相手を引きずり出したいときはC空母割りでスナップバックさせてしまおう。バロックを使用しない場合は、↖+C→ジャンプB→↖+Bのコンボが決まるぞ。③はゲージを使ったコンボ。難易度も低く高威力なので、ゲージがあるときは常に狙っていこう。

DVD連動

①↖+CⒸゴールドプレス

②(画面端限定)↖+CⒸB空母割りⒷしゃがみA×5

③↖+CⒸゴールドキック

ゴールドライタンのコンボはすべて↖+Cから。ダメージはあまり気にせず出そう。バロックコンボでスキを消したいゴールドライタンにとっては多少のダメージは必要経費だ。

ゴールドクラッシュを決めろ!

発生後は地上全体に判定が出るので、相手が地上で飛び道具を出した場合は多少のダメージを気にせず割り込んでしまおう。ただし、真空波動拳やフィニッシングシャワーのような飛び道具のハイパーコンボに対して使うと、割り込む前に気絶をしてしまうので覚えておこう。

空中版ゴールドクラッシュは発生が早め。空中に居るときも常に出せるように意識しよう。

ロック・ヴォルナット

Text:よるよる

マシンガンアーム時はゲーム中屈指のけん制能力を誇る。追い込まれたらマシンガンスイープで追い返しつつ、ロックバスターをためて立ち回りを強化しよう!

ロックバスターのためを維持しよう。

Cボタンでロックバスターをためた状態で闘うのが基本となるロックは、エリアルレイヴを絡めた連続技を狙う状況に乏しいが、各種武器チェンジを駆使すればエリアルレイヴを使わない連続技も構築可能だ。

最大溜めのロックバスターはダメージが高いので、ロックバスターのためを優先する場合はしゃがみA→しゃがみB→マシンガンスイープのお手軽連続技も使っていこう。マシンガンスイープの掃射中もロックバスターの溜めを受け付けているため、連続技中もCボタンを押しっぱなしにする癖をつけておこう。

DVD連動

①(ノーマルアーム時)しゃがみA→立ちB→➡+BⒸC武器チェンジ・前進→↗+CⒿB→BⒸ➡+BⒽマシンガンスイープ

②しゃがみA→しゃがみB→立ちCⒷしゃがみA→しゃがみB→➡+B→B武器チェンジ・前進→↗+CⒿB→BⒸ➡+BⒽマシンガンスイープ

③(ノーマルアーム時)しゃがみA→立ちB→➡+BⒸMAXシャイニングレーザー→マシンガンスイープ

①はノーマルアーム時の➡+Bののけぞり時間を生かした連続技。武器チェンジ各種はスキが小さく、連続技のパーツとして組み込めるぞ。ノーマルアームの➡+Bは連携にも組み込みやすい。

空中の相手を撃ち落せ!

ロックバスターを最大までためた場合のしゃがみCを空中の相手に当てた場合は長い受身不能時間が発生するので、マシンガンスイープで追撃が可能だ。マシンガンのけん制を嫌がってジャンプする相手に対して使っていこう。攻撃判定の発生が早いため、跳び込みにも合わせやすいぞ。

ハイジャンプで逃げ回る相手にも有効なしゃがみC。チャージ時はリターンも大きい。

ロール

Text:よるよる

ジャンプCの判定の強さは一級品で攻め時の主力となる。ロールひとやすみはディレイドハイパーコンボのシステムと相性抜群なのでうまく使いこなそう。

ロールほーむらんからの連続技をマスターせよ!

ロールは↗+Cをつなげられる状況に乏しいため、しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→必殺技という流れが基本の連続技になる。ロールいくわよー！　で必殺技が強化された状態ならロールほーむらんから↗+Cやハイパーコンボで追撃をかけることができるので、ゲージの残量と相談して追撃を選択していこう。

体力ゲージが減ってきた場合は、連続技中のロールほーむらんをハイパーキャンセルしてロールひとやすみを出せば、反撃を受けづらい。小さいやられ判定と体力回復の相性のよさを相手に見せつけよう。

DVD連動

①(ロールいくわよー時)しゃがみA→しゃがみB→しゃがみCⒸAロールほーむらん→ロールごしごしっ'TURBO

②立ちA→立ちB→立ちC→ⒸAロールごしごしっⒷ立ちA→立ちB→立ちCⒸAロールごしごしっⒽロールごしごしっ'TURBO

③(ロールいくわよー時)↗+CⒿB→BⒿB→BⒸBロールほーむらん→…たいへんっ!

ロールいくわよー!　で強化したロールほーむらんは壁バウンド効果が付加される。発生の遅いエリアル始動技もここからなら安定してつなげられる。

まずはパワーアップ!

ロールいくわよー！　で必殺技を強化してからがロールの強さの見せどころ。ジャンプCを軸にした立ち回りを展開して、ロールいくわよー！を発動していこう。必殺技を強化した状態ではロールほーむらんから追撃をかけられるようになるので、火力が大幅にアップするぞ。

ジャンプ攻撃→2段ジャンプ後即Cと入力すれば飛び上がらずにその場でジャンプCを出せる。

PTX-40A

Text:ハメコ。

連続技自体が乏しく、決める機会にも恵まれないPTX-40A。とはいえ、ほぼガード不能のミサイルポッドによる攻撃は強烈の一言。勝てるかどうかは運次第!?

画面中央でも可能な連続技

下記レシピはどれも相手を画面端に追い詰めた状況での連続技なので、ここでは画面中央でも可能な基本連続技を紹介していこう。もっとも決める機会に富んでいるのが「ダッシュしゃがみB→➡+B→素早く⬅+B」というつなぎ。しゃがみBを近い間合いで決めていれば、➡+B→⬅+B部分が空中でヒットする。また、「ダッシュ～↗+CⒿB→B」もいい。初段のリーチに欠けるものの、当たりさえすれば続く追撃が安定しているのが強みだ。1発目のジャンプBはスーパージャンプの上昇中に出し、降り際に次のジャンプBを出せばOK。

DVD連動

①(画面端限定)AライオットタックルⓁタクティカルブリッツ

②(画面端限定)➡入れ投げ→↗+CⒸAライオットタックル→↗+CⒸALウェポンショット

③(画面端限定)しゃがみC3段目Ⓑ↗+CⒸAライオットタックルⒽL-P

①は画面端との距離によってタクティカルブリッツを遅らせる必要がある。②は↗+C入力後、すぐにレバーを後ろに入れて溜めること。③に関しても同様のテクニックが必要だ。

ミサイルポッドにかけろ!?

L＆Rウェポン再装着時、たまに装着できるミサイルポッドからの攻撃は"ほぼガード不能"(稀にガードされる)となっている。これは、L＆Rウェポンショットだけでなく、バラージショットによるミサイル攻撃も同様。運良くミサイルポッドが出現すれば、瞬殺も夢ではないぞ。

ミサイルポッド装着時はバラージショットがオススメ。相手のガードをぶち壊すのだ!

タツカブHEROの秘密 ●ロック・ヴォルナット補足.ロックバスターためを維持中に攻撃をくらってしまうとためが消えてしまうので注意。　●ロール補足'ロールいくわよー!　で強化されていないときのろーるばっしゃーは、相手に命中しなかった場合、地上に攻撃判定が残っているぞ。　●PTX-40A補足 すべての技がスキが大きい。バロックを多用してスキを消そう。

タツカプ HEROESカフェ

とうとう稼動となった タツノコ VS. CAPCOM 。だれもが知っているあのヒーローやヒロインを片っぱしから動かした、なんて人も居るのでは？　そんなあなたのレポートも随時募集中!

さーあお前達、お待ちかねのお茶の時間だよ!　今月もタツカプイラストを見ておいきよ!

(愛知県　[illegible]　通行人君)
☆なんとイタダキマンと同じ方だったという運命のイタズラ!?

今日も元気に右往左往 ロールちゃんのお手伝い日記

そのひたむきさに心の打たれる音がする!　今日もロールちゃんはお手伝いに余念がねえのです。

(千葉県　ひよこさん)
☆ロールちゃんまさかの参戦。編集部内でも一部のライターが大喜びしたりしなかったり!

(千葉県　N.H君)
☆な、なにいいいッ!!　先月号でのシケギャグがまさかの伏線だったとは誰が予想できよう!

(千葉県　秋瀬☆[illegible])
☆あの春麗が、あの必殺技をひっさげて帰ってきた。必見のカッチョ良さです!

文章ネタも随時募集中でっせ。ドシドシ送ってくるでまんねん。

(愛知県　たいぶR君)
☆おかえりなさい、モリガン様!　ゲーセンへ帰ってきたカプコンキャラの中でもかなりの大反響です。

タツカプトークラウンジ

『タツカプ』に対するあなたの想い、またはちょっとした出来事。ここではそんなお話をみんなで一緒にしちゃいまっしょい!

●『天空戦記シュラト』ってタツノコだったのかあああああ!!!　ならばなぜタツカプにエントリーされてないんじゃあああああ!!　お願いです……シュラトとガイとレイガと不動明王の人を出してください……って多いか！　じゃあシュラトだけでも……しゅらまっはけぇぇ〜ん!!!!!
(埼玉県　夢の旅人君)
☆な、何やら魂の叫びってカンジ。でも、すんごい分かります！　シクシク。

HEROESカフェ　投稿回覧板

○『タツカプ』美術館

ここHEROESカフェでは『タツカプ』のイラストを大募集！　個性的なキャラたちへの溢れる想いを筆に込めて、お気に入りの『タツカプ』キャラをドシドシ送ってネ。

○夢のタッグ募集中

みんなの考えた夢の『タツカプ』タッグを募集！　タツノコやカプコン同士のチームからメーカーを越えたチームまでなんでもOK！　組んだ理由なども書いてネ。

○注意事項

その他、『タツカプ』ネタなら文章、イラスト問わず募集中！　その際、封書による投稿の場合は投稿物の裏などにも住所、氏名の記入をお願いします。

宛先はこちら!

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　『タツカプHEROESカフェ』係

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2009年 1月30日（金） 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承[illegible]

KONAMI様ご提供

1 PS2 beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS 発売記念 迷彩仕様アーケードコントローラー 1名様

セガ様ご提供

2 サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット 聖サンマカ学園 5時限目 2種セット3名様

3 新世紀エヴァンゲリオン PMフィギュア ゴシック・ナイト 2種セット3名様

4 東京ジョイポリスパスポート 5組10名様

アークシステムワークス様ご提供

5 ブレイブルー ポスター 5名様

SNKプレイモア様ご提供

6 ADK魂 3名様

スクウェア・エニックス様ご提供

7 PRサキュバス 30名様

バンプレスト様ご提供

8 ガンダムシリーズ 騎馬武者外伝 リアルタイプフィギュア～ナイトガンダム～ 3名様

9 ガンダムSEEDシリーズ でふぉるまにあ これくしょんvol.2 3種セット3名様

エクサム様ご提供

10 LINEAR VS. EXAMU 入場チケット 5組10名様

このプレゼントのみ 1月16日必着となります

ジパング様ご提供

11 すっごい！アルカナハート2 はあとコスチューム 2種セット2名様

システムサービス様ご提供

12 ヤッターマン ドロンジョおしおき コレクションフィギュア 2種セット5名様

ムービック様ご提供

13 ガンダムカレンダー2009 5名様

タイトー様ご提供

14 もやしもん Mサイズ菌ぬいぐるみ2 4種セット2名様

15 [illegible]ネイガーフィギュア 1名様

ナムコ様ご提供

16 ナンジャタウンパスポート 5組10名様

エンターブレイン提供

17 エンターブレインムック 三国志大戦3 頂上対決列伝 第二章 2名様

編集部提供

18 アルカディア特製 図書カード 10名様

19 杏野はるなサイン入り ニンテンドーDS Lite 1名様

20 ニンテンドーDS Lite 1名様

21 新型プレイステーション・ポータブル 2名様

※DS、PSPともに色は選べません

旋光の輪舞DUO

9月に開催されたアミューズメントマシンショーで初公開された、『旋光の輪舞Dis-united Order』。先日秋葉原で実施されたロケテストで判明した内容と合わせて、最新情報をお届けしよう!

旋光の輪舞 Dis-United Order
■メーカー　：グレフ
■ジャンル　：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：TypeX2

Text：黒鉄タカスエ

※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています

前作から54年……新たな輪舞の幕が開く!

2005年に稼働開始し、「対戦格闘と弾幕シューティングの融合」という一風変わったゲームシステムが対戦ゲームの新たな一面を垣間見せてくれた『旋光の輪舞』。2006年にリリースされた移植版Xbox 360版を経て、ついに続編となる『旋光の輪舞DUO』がその姿を現した。

使用基板にTAITO TypeX2を採用することで、グラフィックが大幅進化。さまざまな新システムも搭載され、再び対戦ゲームシーンに新たなセンセーションを巻き起こしてくれそうだ。

最新基板を採用し、グラフィックのクオリティがアップ。さらにド派手で熱い対戦が繰り広げられそう。

新キャラも大幅に追加! 前作から引き続き登場するキャラもいるので、ファンも納得の顔ぶれだ。

STORY

宙暦1484年。アーリア連邦内で起こった兵器強奪およびテロ攻撃―

世界を震撼させたその事件により、国際法に違反した秘密兵器の所有などが明らかになったアーリア連邦は、瞬く間に世界からの糾弾の対象となった。
それをきっかけに国内の権力バランスも崩れはじめ、ついには国家分裂の危機もささやかれるようになる。

そこで頭角を現した人物が居た。"鳴神ルキノ"である。
現権力者一派である「鳴神」家というブランド、"事件の被害者"という立場から立ち直ったという話題性……

世代交代の象徴・アーリアを支える若きカリスマとして、国際舞台で目覚ましい活躍を見せる。

しかし、とある事件が起こる。

火星圏にあるアーリア自治領「ハルモニア」で発生した武力衝突―

この事件の黒幕が"鳴神ルキノ"であるという情報が流れ始めた。

そして、宙暦1486年。物語がまた動き始める。

パートナーキャラクターの登場でバトルの戦略性がさらにUP!

『旋光の輪舞DUO』では、前作に無い新たな要素として、「パートナーキャラクター」が追加される。戦闘を担当するキャラをセレクトした後パートナーを選択。選んだパートナーによって、支援攻撃とボムタイプの変化に加え、攻撃力・防御力・スピードなどといった機体性能も変化するのだ。

支援攻撃とは、別に用意されたゲージを消費することで、パートナーが攻撃を仕掛けてくれるというもの。ボムは、相手がB.O.S.S.モードのときのみ実施できる対抗手段。対B.O.S.S.戦がより白熱したものになることは間違いないだろう。各種能力の細かな点は現在誠意製作中とのことなので、新情報が入り次第お届けする。

機体性能、パートナー性能以外にも、お気に入りのキャラクターの組み合わせでプレイするというのももちろんアリだ。

パートナーキャラクターの追加により、同じプレイヤーキャラを選択してもまったく違った戦い方が可能になるだろう。

『旋光の輪舞』ってどんなゲーム?

『旋光の輪舞』は、"対戦弾幕アクションシューティング"という、まったく新しいジャンルの対戦ゲーム。見下ろし型のフィールドで1対1で戦うゲームで、コマンド入力によりさまざまな弾幕で攻撃することができる。さらに、画面の半分近くを占める巨大なユニットと合体し、文字通りシューティングのボスのようになるB.O.S.S.モードという、対戦ゲームの常識を覆すとんでもない攻撃形態も用意されているのだ。まさに、格闘とシューティングの要素を凝縮し、良いとこ取りしたタイプの格闘ゲーム。巨大兵器で相手を圧倒するカタストロフィや、その攻撃をかいくぐり撃破する爽快感も本シリーズの大きな魅力といえる。

弾幕だけでなく、近接攻撃も可能。敵の弾幕をかいくぐり一気に間合いを詰め、研ぎ澄ました一撃をくらわせてやるのだ!

画面内を覆い尽くす弾、弾、弾……! これらの弾幕を自分の意思で自由自在に操れることこそ、本作の最大の特徴だ。

プレイヤーキャラクター Player Character

ランダーを操るプレイヤーキャラクターの中から、今月は6人をピックアップ。懐かしの顔もちらほら。

PROFILE（左から）

ペク・チャンポ（CV：野中 藍）
前作から登場。ゴディヴァ社の民間警察部門「G.S.O.」の、新部署に出向した彼女。勝ち気な性格は相変わらずだが、「少し考えてから行動しよう」と大人の努力をする姿も見受けられる。

ツィーラン（CV：鎌田 梢）
チャンポと同じく前作から登場。相変わらずチャンポとはよき姉弟といった間柄だが、今回はチャンポに楯突く場面もあるとか。どうやら若干反抗期らしい?

レーフ・レファニュ（CV：代永 翼）
新キャラ。火星圏生まれで、内乱の巻き添えにより両親を失う。普段は穏やかで明るい少年だが、一旦キレると豹変する。アーリア自治領「ハルモニア」を守る「ハルモニア義勇軍」の一員。

アンリ・シア・シャオティエン（CV：神谷 浩史）
新キャラ。レーフと同じく義勇軍メンバー。優等生タイプで責任感が強く、仕事に対して忠実。レーフとコンビを組んで以降、自分のペースを乱されている。

ルカ・ヴェルフェル（CV：菅沼 久義）
前作に登場した鳴神ルキノの別の姿。何者かの手により罠にはめられたルキノ。自分自身の力に限界を感じた彼は、イツカと手を組み、別の手段で悪に立ち向かおうとする。

ファビアン・ザ・ファストマン（CV：菅沼 久義）
前作から登場。アーリア連邦のエリート特殊部隊「S.S.S.」の隊員だったが、前隊長のミカが除隊したため、ファビアンが隊長に就任。再編されたチームの指揮に苦労している。

パートナーキャラクター Partner Character

プレイヤーキャラと共に戦うパートナーたち。新顔が多いが、中には前作でランダーに乗っていたキャラも。

PROFILE（左から）

ディクシー・デュティユー（CV：神田 朱未）
新キャラ。チャンポを目標の先輩と慕う新人で、チームの補佐を主に務める。チャンポの（間違った）教えをまじめに受け取る、チャンポの新しい遊び道具!?

三条櫻子（CV：大本 眞基子）
前作から登場。「G.S.O.」保安部のチーム長。チャンポたちの出向には同行しなかったものの、ゴディヴァ社内で怪しげな動きを察知。「二人の様子を見にきた」という名目で出向先に顔を出す。

ケイティ・シア・シュエジュエン（CV：相沢 舞）
新キャラ。レーフのオペレーターでアンリの妹。元気で明るく、を地で行く性格。倹約家の一面も。レーフと出会ってから、兄のアンリが変わりつつあることに興味を抱いている。

五島イツカ（CV：神谷 浩史）
新キャラ。鳴神家に仕える五島家の御曹司兼問題児。ルキノとは昔からの知り合いで、内心快く思っていなかったが、今回の事件を経て彼に対し興味を持つ。それ以降“共犯”関係に。

グスタフ・グレフェンベルグ（CV：宮崎 寛務）
新キャラ。「S.S.S.」に新しく入ってきた隊員。スリルを求め、駆け引きを楽しもうとする根っからのギャンブラー気質。「人の優位に立つこと」にこの上ない快感を覚える。

フィロメナ・バスクィーニ（CV：吉川 未来）
新キャラ。「S.S.S.」の作戦指揮官で、ファビアンの右腕（=足りないところを補う）、かつ部隊の先生的な役割も受け持つ。冷静&クールな性格。

ロケテストレポート

11月22日から3日間にわたって秋葉原Heyにて開催されたロケテストは、3連休ということもあって、多くの『センコロ』ファンが押し寄せた。アンケート用紙も配布されており、プレイヤーの意見を元に、今後どう変わっていくのか楽しみである。

グレフ社長・丸山氏よりコメント

先日、初めてのロケテストが実施されました。来て下さった皆様どうもありがとうございました！今回のテストはゲームシステムなどのチェックをするためのものでしたが、おかげさまでいろいろ気付いた点・修正が必要な点を見つけることができました。大なり小なりいろいろ変更が入ると思いますので、またよろしくお願い致します。もちろんプレイヤー数も増えますよ！

キャラクターも大幅に追加され、ファンも満足している様子であった。今後の『旋光の輪舞DUO』の展開に乞うご期待!!

背徳と狂気、二対の反逆者

Daemon Bride デモンブライド

今月は悪魔と契約した二人を新たに公開！　1月の体験イベントに合わせ、基本的なゲームシステムも紹介するぞ。

Text:カイゼルちくわ

デモンブライド
- ■メーカー　：エクサム
- ■ジャンル　：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　：今春予定
- ■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

教団の秩序に対抗する者たち

東京の復興と、異世界絡みの事件解決を目的とする組織・神聖教団レギオン。だが、この秩序と統制に対し、反発する勢力は当然のように存在した。

今回紹介するイヴとダスクは、そんな反教団勢力の中枢に立つ人物。以前（2008年10月号）に紹介した契約者・ドーンもまた、この勢力に属しているようだ。その活動は、純粋に圧政からの解放を目的としたものなのか。あるいは、悪魔たちが天使側に仕掛ける代理戦争なのだろうか……？

「アタシのシャウトでイっちまいな!!」

律動を刻む叛旗の女王（クイーン・オブ・ロック）

イヴ Eve

大事変前より東京の裏社会でバンド活動をしている謎の女。スラム街を仕切る反教団勢力の中心人物でもある。

（CV:渕上 舞）

つま先の刃を使った、斬撃を伴う蹴り上げ！　武器の位置からも、足技中心のキャラクターと予想できる。ほかにも、その性格通りの刺激的な技を数多く見せてくれそうだ。

「蹴ってくだせぇ！　女王様ァ〜ん！」

背徳を貪る蟲王（キング・オブ・インモラル）

ベルゼブブ

イヴのカリスマ性に惹き込まれ契約を懇願した悪魔。イヴに虐げられることに悦びを感じる地獄の王。

収録直後にその場で直撃！ PART 4 出演声優コメント集

本作のアフレコ作業終了後に声優の皆さんからうかがった、キャラクターを演じた感想を公開！　このインタビューの完全版は、右QRコードでアクセスできる「アルカディアモバイル」に掲載しているぞ。

イヴ アスタロト役　渕上 舞さん

子供のころに弟と格闘ゲームで遊んだ経験が生き、弱中強の違いなどは把握できていたのですが、全部の声を張り、張り、といった感じだったので、ちょっと疲れました（笑）。今回演じた二人はベクトルが正反対ですけど、個人的に好きなのはアスタロトです。「判決死刑！」というセリフが大好きでした！　まずは「判決死刑！」を聞いて下さい（笑）。イヴの方も、声を聞いて「あぁ、いい！」と感じていただけるとうれしいです。

ダスク マモン役　吉野 裕行さん

マモンに関しては「低い声で陽気に」という演技が難しく、僕はまだ未熟だなぁと。ダスクの方は逆にそれを意識せず、現実ではあり得ない役を演じられるのが素敵でした（笑）。どちらも変わったキャラなので、そういうのがお好みな方には楽しんでいただけると思います。僕自身もゲームが大好きで、昔はゲーセンで格ゲーなどをかなり遊んでいましたから、今回のボイスがどう乗るのか、楽しみにしています。

※マモン：ドーンと契約している悪魔

LINEAR vs EXAMU で『デモンブライド』を一足先に体験しよう!

リニアVOL.30 エクサムFES.01 リニアVS.エクサム

人気のクラブイベント"LINEAR(リニア)"に、エクサムが殴り込み! 2009年1月24日(土)にStudio Cube 326(東京・田町)で実施される"LNEAR vs. EXAMU"は、2階、4階、6階の3フロアにわたる大ボリューム。会場6階では、一足早く本作『デモンブライド』が遊べる体験会が開かれるのだ。

なお、4階では本作出演声優や開発者によるトークショーのほか、『アルカナハート』『デモンブライド』両作品のグッズやCD「アルカナハート2リミックス」を販売。さらに2階では、細江慎治さんなどリミックスCD参加者をはじめとするDJやVJに加え、『すごカナ2』のあかね役・新堂真弓さんのステージも!

前売り券はローソンチケットで絶賛発売中! また、入場券をプレゼント用にいただいたので、欲しい人はP049へGO!

公式HP http://www.examu.co.jp/LvsE/

※前売り券は全国ローソン設置のLoppiなどにて発売中 Lコード33110

「あぁ……死んで死んで死んでも一緒にぃ……」

遊惰に尽くす狂恋
アスタロト

ダスクの狂気を理解しながらも、それに溺れた薄幸の悪魔。
自らも破滅的な狂気に満ちた性格だが、ダスクに対する愛は本物。

骨状の器官を伸ばす攻撃は、見るからに判定が強そうだ。両手を縛ってはいるが、6本もあるこの長い器官を駆使すれば、変則的かつリーチに優れた立ち回りで相手を封殺できるのでは!?

「くびり殺すぞォぉおクソ虫があぁぁアァ!?」

冥夜に沈む兇笑
ダスク
Dusk

(CV:吉野 裕行)

イヴの下で暗躍するスラム街随一の狂人。
ドーンとは相棒の間柄。
破壊的な性格で、気に入らないものにはためらいなく攻撃する。

イベントの前に操作を予習!
最新Ver. システム速報

体験イベントでのプレイの前に、弱攻撃・強攻撃・射撃・ブライドダッシュの4ボタンのうち、重要な射撃とブライドダッシュについて覚えておこう。多彩な射撃と自由に移動できるブライドダッシュは、ボタン一つで出せる便利な能力だが、「フォースゲージ」を消費する。このゲージは時間で回復するが、防御行動にも使うので残量には注意が必要だ。

また、フォースゲージの端にある「ブライドゲージ」は、ガード状態からのカウンター攻撃のほか、EX必殺技や超必殺技に使用する。これがたまったら、積極的に攻撃に向かおう。

横に長い青色のものがフォースゲージ、画面端側の円形のものがブライドゲージだ。

ブライドダッシュや射撃はフォースゲージを消費

レバーとの組み合わせで多彩な飛び道具が出せる射撃と、それを無効化しつつ移動できるブライドダッシュ。戦術の要だ。

チャンスが来たらブライドゲージを使え!

ブライドゲージは攻撃の要。そのほか、ライフゲージ下のエンゲージレベルの上昇で、射撃とブライドの必殺技がより強力に!

ついに全20名の参戦者が確定!

11月29日に実施されたプレミアイベントで、待望の全キャラ解禁版が公開された『KOF XII』。今回はイベントの模様に加え、前号未公開の3キャラを紹介するぞ!

Text：カイゼルちくわ

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

THE KING OF FIGHTERS XII

THE KING OF FIGHTERS XII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2009年4月予定
■使用基板：—

静かなる暗殺者

デュオロン
Duo Lon

飛賊の追跡者・デュオロンがまさかの参戦! 上写真の移動技・飛毛脚のほか、本作では幻無脚などの必殺技に加え特殊技で手足が伸びるなど、人間離れした動きが際立っている。

『KOF』ライター・極限堂の最新Ver.インプレッション

全キャラ&全システム搭載バージョンをイベントで体験した極限堂。生粋のKOFっ子の目にはどう写ったのか?

やはり登場したかという大門ですが、ライデンよりも大きい姿にびっくり。クラークとともに、投げキャラ使いを満足させてくれそうです。ケンスウとチンは意外でしたが、もはや別キャラといえる仕上がりなので、闘い方を手探りしながら遊ぶのが楽しそう。デュオロンは手足が伸びるなど、怪しさに磨きがかかってます。新システムのクリティカルカウンターはそう快感があるので、実際に体験してみてほしいですね。

挑発で尻を出すなどおふざけキャラのイメージが強いジョーだが、『XII』では本来のカッコイイ姿に!

クラーク・スティル
Clark Still

タフ＆クール

『怒』キャラクター二枚看板の一人・クラークは、ラルフ同様かなりマッシヴになって登場。上写真のスーパーアルゼンチンバックブリーカーなどの投げ技はもちろん、投げの布石となる各種打撃技の充実ぶりも健在だ。

ジョー・東
Joe Higashi

若きムエタイ・チャンプ

ジョーは昨今の『KOF』での印象を払拭し、昔の熱血硬派に戻って登場！　代名詞的必殺技のハリケーンアッパーのほか、タイガーキックが初代『餓狼伝説』のように横方向へ突進するなど、よりラッシュ力が高まっている。

『KOF XII』プレミアイベント 会場リポート！

11月29日、エンターブレイン内のイベントスペースにて実施されたイベントは、開場数時間前から行列ができ、会場を来場者が埋め尽くすほどの大盛況に！　ネットでも様子がライブ配信されたステージ上では、本作プロデューサーとメインプランナー、本誌編集長によるゲーム紹介の後、ミニ大会が開催された。試遊台には常に人だかりが絶えず、大会では新システムを絡めた攻防が展開され、『KOF』ファンの熱い視線を集めていたぞ！

全システム、全キャラが初めてそろい踏みで体験できる機会に、プレイ待ちの行列は絶えず！　ファンの期待の高さがうかがえた。

アンケートコーナーでは、開発者に直接意見を伝えることもできた。これらの意見で、より完成度が上がることを期待して待とう！

『2002UM』の最新情報も公開！

会場では『KOF XII』だけでなく、PS2用のシリーズ最新作『2002UM』も設置されていた。こちらの解説は、おなじみネオジオ博士が担当！　試遊台ではボスも含む全66キャラが使用可能となっており、そのボリュームをいち早く体験できた。

各モードの解説のみならず、ネオジオ博士自らの操作による、隠し要素の公開なども！

EMPRESS beatmania IIDX 16

EMPRESS PLACE

DJ Yoshitaka氏が毎回「EMPRESS」に関するゲストをお招きしていろいろなトークを繰り広げる当コーナー。今回のゲストは上野圭市さんと星野奏子さん！ 二人の新曲「Punch Love 仮面」の話から上野さんのファーストアルバムまで、内容の濃い話をたっぷりご堪能くださいませ！

コラボ楽曲からアルバムまでその楽曲制作の裏側に迫る！

DJ Yoshitaka　「EMPRESS PLACE」第2回目は、何と上野圭市さんと星野奏子さんに来ていただきました！

星野&上野　よろしくお願いします。

DJ Yoshitaka　まず上野さんですが、『1st Style』の「Dr.LOVE」、「Melt in my arms」をはじめ、『5th Style』まで楽曲を提供していただき、しばし間を空けた後、『IIDX RED』で「Secret of Love」、「Fly Away To India」と、再び楽曲を提供していただいております。星野さんの方も、BEMANIオーディションを経て、『IIDX RED』の「太陽～T.A.I.Y.O～」、「D.A.N.C.E！」という2曲でデビューという経歴ですね。

星野　私のデビューって上野さんがIIDXシリーズに戻ってきたころと一緒くらいだったんですね。

上野　俺が戻ってきたときに、新しい歌モノをやろうということでいろんなデモテープを聞いていて、そのとき「D.A.N.C.E！」を聞いたんだよ。

DJ Yoshitaka　実はそれがあって「SPARK！」へつながるわけですよ。

星野　今日はそんな縁のある三人なんですね。

DJ Yoshitaka　そう。だから「D.A.N.C.E!」無くして「SPARK！」は無かったかもしれないというわけです。では、まずは二人の初コラボとなった「Kick Out 仮面」の話からいきますか。

上野　その「Kick Out 仮面」の世界、もともとYoshitaka君が作ったって奏子ちゃん知ってた？

星野　え、知らない。そうなんですか？

上野　そうなのよ。実はあのとき5曲くらい曲があって、自分で決めきれなくてYoshitaka君に出したんだけど、そうしたら圧倒的に「Kick Out 仮面」を押してくれたんだよ。それで俺の中で何かが弾けて、ガチって切り替わったんだ。

DJ Yoshitaka　でもあれを聞いたときに、ゲーム性がパーンと頭の中に来たんですよ。これなら今までに無かった新しいゲーム性が提供できると思ったんです。実は今回、上野さんの方からは「そろそろDJ SWAN名義でDRUM'N BASEやりたい」ってお話を頂いていましたが、個人的にはこのE-DANCE POPっていうジャンルを上野さんの専売特許にしてもらおうと考えて、今回続編的な曲を出してアピールしようと思ったんです。

上野　そのジャンル名もYoshitaka君だよね。ジャンル名どうしようかって考えてたときに、Yoshitaka君が1秒もかからずに「E-DANCCE POP」でどうですか？　って言ったんだよ。

DJ Yoshitaka　そういえばそうでしたね（笑）。

上野　でも楽しみにしてくれていた人もいてくれたみたいでうれしいね。

星野　そうですね。私もうれしいです。

DJ Yoshitaka　「Kick Out 仮面」と「Punch Love 仮面」の制作で、変化させたところだったり気を付けたことなどは何かありました？

星野　「Punch Love 仮面」は自分なりに表現の幅を広げてみようという挑戦をしました。

上野　「Kick Out 仮面」のときとは違う人っていう感じがしてたから、演じ分けてるのかなって思ってたよ。

星野　自分なりに演じ分けましたけど、上野さんの曲を歌うと、眠ってる何かが呼び起こされる感じがするんですよ。普段の私では言えないことでも、歌になると言えちゃうみたいな。そんな不思議な力があるんです。

DJ Yoshitaka　それは星野奏子の新たな一面が開花した感じですね。さて、そんな曲を作られた上野さんの1stアルバムがついに発売されましたが、アルバム制作を振り返っていかがですか？

上野　こう見えて実は自分のアルバムは初めてだったから、どんな感じになるのか全く想像できてなくて、かなりどたばたしてたね。でも終わった後、すごく手応えを感じたよ。

DJ Yoshitaka　いろいろあった分、素晴らしいものに仕上がったと。

上野　そう。ホントみんなのおかげだね。

DJ Yoshitaka　そういえば、家庭用『TROOPERS』の新曲「Beautifull Angel」。あれすごいイイ曲ですね。楽器の使い方もすごいキレイで、ホントにビューティフルな曲ですよ。

星野　私まだ聞いてないから聞いてみたい。

上野　……なんかさ、対談っていいもんだね。

DJ Yoshitaka　どうしたんですか。

今回のゲスト

星野 奏子

BEMANIシリーズで数々の名曲を歌い上げるカッコカワイイボーカリスト。その歌声でBEMANIシリーズに華を添えている。しかもめでたく誕生日を迎え、ホームページもリニューアル！　ほっしーの活動は、ぜひ新しくなったホームページでチェック！
星野奏子 Official Web Site→http://www.hoshino-kanako.com/
星野奏子 KONAMI INFOMATION SITE→http://bmf.i-revo.jp/hoshino/

上野 圭市

初代『beatmania IIDX』より楽曲を提供しているほか、数々の大物アーティストや国内外のTVCMなど、その活動はワールドワイド。しかし、実は今回の取材が人生初めての取材ということで、とても緊張していたとか。気さくで面白く、それでいてカッコイイお兄さん。

上野　面と向かって褒めてもらえるんだもん。
DJ Yoshitaka&　（爆笑）
上野　いやいや、長年音楽やってたけど、こういう経験って無いのよ。どんどんやろうかな。
DJ Yoshitaka　でもすばらしいと思いましたよ。これはぜひ皆さんに聞いてほしいです。星野さんはRyu☆君の「Kick Out 仮面」リミックスで参加していますね。
　このリミックスは遊び心たっぷりで、聞いていて飽きないですよ。特に台詞のところ。
上野　あ、聞いた聞いた。
　あそこすごい面白いですよね。
上野　あれ聞いた後、感動のあまりRyu☆君にお礼のメール出しちゃったよ（笑）。
DJ Yoshitaka　実は僕も「IS THIS LOVE？ ～THIS IS LOVE MIX～」という曲で参加させていただいておりまして、Answerd by DJ Yoshitakaと、今回はアンサーソングにしてみました。
上野　クレジットの「Answerd by DJ Yoshitaka」を見て爆笑しちゃったよ（笑）。
　どんな曲なんですか？
上野　Yoshitaka君のリミックスは、サビとか完全に新しいメロディを作ってるのよ。
DJ Yoshitaka　いや、リミックスをする面子を聞いたときに、Ryu☆は100％やらかすし、L.E.D.とTAKAさんはもうガチだろうと。そこで、だったら絶対みんなが思い付かないことをやろうと思って行き着いたのが、「あれ？　これどこがリミックスなの？　頭どこ？　歌違う（笑）」みたいな感じなんです。
上野　最初聞いたときは「えー‼」って思った。とにかく違うんだよ（笑）。
　曲を早く聞きたいですね。あ、でも「SPARK！」も生まれ変わったんですよ。
DJ Yoshitaka　お、ホントに⁉
上野　「SPARK！」もアツイよ。最初に聞かせたときよりカッコ良くなってるでしょ？
　え、いやもう最初に聞いた時点で震えがきましたよ。それがさらにすごくなってて。
上野　良い言い方するなあ。何かもう、俺対談で人生過ごしていこうかな。
DJ Yoshitaka&　（爆笑）
DJ Yoshitaka　では二人の今後の予定やビジョンなどと一緒に、読者の皆さんにメッセージを。
　誕生日にホームページをリニューアルしたので、そちらをチェックしていただけたらうれしいです。今後ですけれど、来年からいろんな星野を見てもらえるような活動をたくさんしていくので、リニューアルしたホームページと合わせてチェックしてくれるとうれしいです。あと『TROOPERS』では段位認定で段まで取れなかったので、『EMPRESS』ではぜひ初段を取りたいですね。
DJ Yoshitaka　で、今日は1名様にプレゼントがあるんでしたっけ？
　そうそう。この飲みかけの……。っておーい！（笑）
上野　何、奏子ちゃんはそういうこともできるんだ。覚えておくよ（笑）。
DJ Yoshitaka　最後にノリツッコミまで見せてくれてありがとうございます（笑）。さて、上野さんはいかがでしょうか。
上野　今後、IIDXシリーズで何をやっていこうかなってすごい楽しみにしてる。だからこの2分弱というフォーマットで何がやれるのか、今後もYoshitaka君と考えていきたいね。
DJ Yoshitaka　そうですね。また作戦会議しましょう（笑）。ほかに何かありますか？
上野　……すいません（笑）。
DJ Yoshitaka&　（爆笑）
DJ Yoshitaka　え、そんだけですか⁉（笑）
上野　じゃあ、これからもうまく使ってネ！
DJ Yoshitaka　俺っすか（笑）。
上野　いや、やっぱりすいません（笑）。

（12月1日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

曲、歌、ムービーが融合し、新たな楽しさが味わえる『Punch Love 仮面』。プレイすれば沈んだ気持ちも一気にアゲアゲだ！

上野圭市アルバム絶賛発売中！

対談でも話題の中心になっていた上野さんのファーストアルバム『Rewind！』は、ジャンルや音楽性毎に分かれた4部構成という新しい形で全18曲が収録！　オリジナル楽曲からリミックスまで、ファンならずとも聞きたくなるCDになっているぞ。詳細はP106のビートレイジングをチェック！

価格：2520円（税込）
発売日：2008年12月18日
仕様：音楽CD1枚組
備考：コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）限定

beatnation Records
Rewind!
keiichi Ueno

祝! 闘劇'09種目タイトル採用!!

すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2

～転校生 あかねとなずな～

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】=アルカナコンボでのつなぎ
C=キャンセルでのつなぎ　J=ジャンプキャンセルでのつなぎ
H=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ
●連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナで、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの（総体力の基本値は26,400）

闘劇'09のタイトルに決定し、さらにやり込みがいが増した『すごカナ2』。新たな攻略情報をチェックし、お気に入りの聖女を活躍させよう。

Text:が一くん（コマンド入力）、ケンちゃん（悩み相談所）

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：10月下旬（稼働中）
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

地味ながら変更点が多いので要チェックです
『すごカナ2』流コマンド入力

私たちが転校してきた『すごカナ2』から、操作系に若干の変更が加えられているようです。正確な操作無くして、千年守さまにお仕えするなど夢のまた夢。詳しい変更点、この犬若なずなが教えてしんぜますです!

ホーミングキャンセルの豆知識

ホーミングキャンセルは、前作と違って「Dを押した瞬間のレバー方向」で移動方向が決まるようになった。ヒットストップ中に先行入力した場合、動き始めるまでレバーを入れ続ける必要は無いのだ。逆に、ほかの方向でDを押した後にレバーを入れ直しても、入れ直した方向にはならないので注意。

また、技の動作中などにDを押しっぱなしにすると、最速のタイミングでホーミングキャンセルが可能となった。この場合の移動方向は、ホーミングキャンセル発動時のレバー方向に準拠するので注意しよう。

特に、キャンセル可能になるタイミングが分かりにくいアルカナ技後に役立つD押しっぱなし入力。簡単に最速でアルカナホーミングができるぞ。

キャラが振り向いたときの入力認識

本作でのコマンド入力は、「完成時の自キャラの向きに応じて判定」するようになった。例えば、右向き状態から相手を跳び越して着地し、→↓↘＋ボタンを入力した場合。着地した瞬間の振り向く前なら→↓↘＋コマンドの技が出るが、振り向き始めた（左向きになった）後は、←↓↙ コマンドの技が出るのだ。←タメ→の技なども、振り向き後に出したければ→（振り向いた後のレバー後ろ）にタメる必要がある。

なお、本作では必殺技だけでなく、レバー入れ技も自キャラの向きで判定するようになった。暴発に注意だ。

写真1枚目では、→方向にタメを作っている。着地後、自キャラが振り向き始めてから←＋ボタンを入力すると、←タメ→＋ボタンの技を出せるぞ。

→↓↘と↓↘→を出し分けるには?

コマンド認識の変更により、フロントステップから→↓↘コマンドの技を出しやすくなった本作。通常は→↓↘→と入力すると→↓↘コマンドの技が優先されるが、何かしらの動作中や硬直中に限り、→～ニュートラル（3フレーム以上）～↓↘→と入力することで↓↘→コマンドの技を出せるぞ。

これを利用すれば、フロントステップなどから↓↘→と→↓↘、↓↙←と←↓↙を使い分けることが可能。ただし、何もしていない状態や前後歩き中は、ニュートラルを挟んでも→↓↘コマンドの方が優先されるので注意。

例えば、はぁとの→＋Bから鉄拳ぱんちを出す場合。→＋B↓ニュートラル↓↘→＋Aと入力すれば、はーとふるぱんちの暴発を防げるぞ。

レバーグルグルでもOK!?

↓↘→↓↘→、→↘↓↙←×2、レバー2（3）回転などの同じ入力を複数回繰り返すコマンドは、前作では必要以上に繰り返した時点で入力がリセットされていたのだが、本作では何度入力しても受け付けてくれる。レバーグルグル＋ボタンで簡単に出せるぞ。

また、レバーを回転させるコマンドは、前作では「←or→から開始して8分の5回転」が条件だったが、本作では「どこから開始してもいいので4分の3回転」に変更。基本的に出しやすくなっているが、8分の5回転（→↘↓↙←↖など）では出せないので注意。

最も恩恵を受けるのは、2回転と3回転コマンドを持つきら。ホーミング移動中にレバーをグルグル回していても、簡単に3回転コマンドが出せるぞ。

すっごい! ひみつメモ ●**D押しっぱなしホーミングキャンセル補足：**ダウン回避や壁受け身を取った後は、そのままDを押し続けてもホーミング移動にはならない。ホーミング移動をしたければ、Dを押し直す必要があるので注意。ちなみに、通常のホーミングキャンセルから押しっぱなし入力に受け付けが変化する（移動方向の判定が動作開始時の入力に変わる）のは、Dを6フレーム以上押し続けた後だ。

どんな悩みもお姉さんにまかせとけ!

すっごい!悩み相談所

今流行している水のアルカナ"ニプトラ"と、さらに私、犬若あかねへの対策を、お姉さんがしっかり教えてあげる。ビシッと対策を立てて、あんたたちの強さで私をドキドキ♪させてよっ!

vs. あかね

ちまたで強いと評判の高校生・あかね。基本方針と対策をばっちりつかんで、快進撃を止めるしかない!

安易な相殺→立ちAを対策せよ!

あかねは至近距離で相殺が起きると、とっさに発生が2フレームと早い立ちAを出し、立ちBまで入れ込んでくることが多い。ここで投げやあかね以外のA攻撃を出すと負けてしまうので、反応してハイジャンプ~ガードを仕込むか、立ちAorその後の立ちBをつぶせる技(下表参照)を出すようにしたい。

基本的に使うのは無敵技や当て身技。相殺が起きる無敵技でも、その無敵技の攻撃発生があかねの立ちAの攻撃持続中にかち合わなければ、回避しつつヒットさせられる。また、立ちAにさらに相殺を取り、次の立ちB(7フレーム)に投げを出すのも効果的だ。

立ちBは3フレーム目から相殺判定がある。割り込みは投げで。

相殺後の【立ちA→立ちB】に有効な技

キャラ名	技名
あかね	月砕き
なずな	真十鏡、しゃがみB (相殺)→投げ
ペトラ	あら、私としたことが……、➡+C (相殺)→投げ
キャサリン	立ちB (相殺)→投げ
ゼニア	A往くはヴィールヒ~ C掻き乱すパルイーフ
ドロシー	シャッフル
エルザ	Cクレド
クラリーチェ	⬅+C
はぁと	はーとふるぱんち
冴姫	BorCクラウ・ソラス、リア・ファイル
神依	BorC斬封
このは	C滝登り、A変わり身の術→立ちB
舞織	雷呻落とし、立ちB (相殺)→投げ
美凰	BorC青龍亢山、四聖王道、麒麟靠撃
リリカ	立ちB (相殺)→投げ
リーゼロッテ	ベトルークの朱い涙(人形収納時)
頼子	A襲い来る地獄の制裁
きら	アルマゲドンバスター、しゃがみE (相殺)→各種投げ
フィオナ	ウィネブ・グルスヴッヘル
アンジェリア	あなたに贈る幸せのかたち、このまなざしはムーンライト(➡⬇⬊)

月砕きは直接つぶせ!

無敵技の月砕きは、言霊ゲージがあれば空振りしても別の必殺技に移行できるので、月砕き→鳥翔けor風舞いで簡単に逃げられてしまう。ダウンを奪った状態で月砕きを読んだら、下表の技を使って別の必殺技へ移行される前に直接つぶしてしまおう。

これを狙う際には、月砕きが空振りする程度に少し間合いを離しておき、相手が跳び上がった直後に攻撃判定が発生するよう、タイミングを合わせて技を出すのがポイント。月砕きは攻撃発生の瞬間こそほぼ全身に攻撃判定があるものの、それ以降は攻撃判定が腰~足のみとなるので、あかねの胴体~頭を攻撃すれば一方的につぶせるのだ。また、月砕きには対投げ無敵が無く、動作開始から7フレーム目までは地上に居る。投げられ判定の関係で投げにくいが、キャサリンやきらなど投げ判定が持続する技があるキャラは、それを重ねるのも有効だ。

あかねが跳び上がるタイミングに攻撃判定を合わせる感じで出すのがコツ。空中でヒットするので、専用の追撃連続技を用意しておこう。

月砕きをつぶしやすい技

キャラ名	技名
あかね	立ちB、しゃがみE
なずな	立ちB、しゃがみE
ペトラ	しゃがみE
キャサリン	⬋+C (相殺)→しゃがみA
ゼニア	しゃがみE
ドロシー	立ちB
エルザ	⬅+C、しゃがみE
クラリーチェ	しゃがみE
はぁと	立ちC、しゃがみE
冴姫	しゃがみE
神依	しゃがみE
このは	⬅+A
舞織	しゃがみE
美凰	立ちB
リリカ	⬅+B
リーゼロッテ	しゃがみE
頼子	しゃがみE
きら	しゃがみB
フィオナ	しゃがみE
アンジェリア	しゃがみE

vs. ニプトラ

E攻撃と水玉での固め、守りが強力なニプトラ。細かい反撃方法や技性能を知ることで、打破へのカギとしよう。

水の単発立ちEに反撃を決める

水のE攻撃は、ほとんどのキャラがガード後に有利な状況となるため、連係に組み込まれるケースが多い。ただ、有利といってもガードキャンセル➡+D→最速必殺技を使えば反撃が狙えるので、各キャラの立ちE、しゃがみEに対して間に合う技を覚えておこう。

水玉を絡めない固めに対しては、しっかり反撃を取ろう。

水のアルカナの立ち&しゃがみEをガードした後の状況

キャラ名	立ちE	しゃがみE
あかね	−8 (4)	+7 (19)
なずな	−2 (10)	−2 (10)
ペトラ	±0 (12)	−8 (4)
キャサリン	+8 (20)	+11 (23)
ゼニア	−4 (8)	−4 (8)
ドロシー	−7 (5)	−6 (6)
エルザ	−7 (5)	−4 (8)
クラリーチェ	−10 (2)	−5 (7)
はぁと	−6 (6)	−8 (4)
冴姫	−5 (7)	−6 (6)
神依	−8 (4)	−4 (8)
このは	−8 (4)	−9 (3)
舞織	−1 (11)	−3 (9)
美凰	−2 (10)	−7 (5)
リリカ	−6 (6)	−2 (10)
リーゼロッテ	−6 (6)	−2 (10)
頼子	+2 (14)	−9 (3)
きら	+10 (22)	−10 (2)
フィオナ	−3 (9)	+6 (18)
アンジェリア	−11 (1)	±0 (12)

※数値はガードした側から見た硬直差、単位はフレーム
※ガード後に最速でガードキャンセル➡+Dから発生が()内以下の打撃系必殺技を出せば硬直にヒットする

反射判定で水玉を破壊する

プルヴィア、プレプルヴィウムで発生する水玉は、攻撃判定だけでなく飛び道具を跳ね返す反射判定でも破壊できる。ただし、この反射判定で破壊できる水玉の数は、技によって異なるので注意。カッコ内の数値は水玉を破壊できる数で、(2)なら2個破壊、もしくは1個破壊しつつ相手に攻撃可能。(3+)は水玉を3個破壊しつつ、相手に攻撃できる性能を表す。なお、愛のアルカナの立ちE、しゃがみEは、キャラの身体に反射判定が付く。水玉に重なるようにEを押し続ければ、すべての水玉を破壊しつつ攻撃ができるぞ。

水玉を壊しつつ攻撃できる技(カッコ内は壊せる水玉の数)

キャラ名	技名
あかね	立ちB (1)、立ちC (3)、立ちE (2) しゃがみE (3)、風紋(1)
なずな	立ちB (3+)、しゃがみB (3+)、しゃがみE (1)ジャンプB (1)、ジャンプC (3)
ペトラ	しゃがみE (3)
キャサリン	無し
ゼニア	しゃがみE (2)
ドロシー	無し
エルザ	⬅+C (3)、しゃがみE (3)、ジャンプ中⬅+B (2)、キリエ(1)、セキュリス(3+)、ランケオラ(1)
クラリーチェ	立ちA (3)、立ちB (3)、立ちE (3+) しゃがみA (1)、しゃがみC (3+)、しゃがみE (3+)、ジャンプA (3)、ジャンプC (2)、ジャンプ中⬋+C (2)、ジャンプE (3+)、ラ・ブレッサ(1)、A、Bラ・バレストラ(3)
はぁと	しゃがみE (1)、C鉄拳ぱんち(3+)
冴姫	しゃがみE (2)
神依	しゃがみE (1)、斬封(2)
このは	⬅+A (2)、しゃがみE (1)
舞織	しゃがみE (2)
美凰	しゃがみE (2)、麒麟靠撃(3+)
リリカ	しゃがみE (2)
リーゼロッテ	立ちE (1)、しゃがみE (2)
頼子	➡+A (1)、➡+A最大タメ(2)、⬋+A (2)、⬋+A最大タメ(3)、しゃがみB (1)、➡+B (2)、➡+B最大タメ(3+)、⬋+B (1)、⬋+B最大タメ(1)、立ちC (2)、立ちC最大タメ(2)、⬋+C (3)、⬇+C (3)、⬋+C (3)、しゃがみE (1)、ジャンプ中⬋+C (3)
きら	しゃがみA (3)、しゃがみB (3)、しゃがみE (2)
フィオナ	しゃがみE (2)、ジャンプC (1)、ロンゴミニアト(3+)、ゲイボルグ(3)
アンジェリア	しゃがみE (2)、ジャンプB (3)、あなたに贈る幸せのかたち(3)

すっごい! ひみつメモ
●**あかね対策補足:** 無敵時間がある月砕きと満月落としは、どちらも相殺が発生する。あかねの起き上がり後8フレームのタイミングに攻撃を重ねれば、無敵技を出されても相殺を取れるぞ。
●**ニプトラ対策補足:** プレプルヴィウムのアルカナホーミングは7フレーム目から。目の前で出されたときは、レバー入れ投げか連打可能なA攻撃を出して反撃を試みるといい。

対戦攻略

犬若あかね

Inuwaka Akane

今月は、攻撃力が飛躍的に上昇する魔のアルカナの戦術、連続技を紹介。さらに、当て身技の花映しを使ったテクニックも解説。

Text:ケンちゃん

リターン重視の魔のアルカナ

あかねは魔のアルカナを選択すると、基本的な連続技（後述の連続技I）で相手を毒状態にできる上、高空で花薙ぎを決めた後にミルワールを使えばさらに追撃が可能なので、連続技のダメージアップが見込める。

また、コマンド投げのアンヴァリデの存在により、地上戦でのガード崩し、空中復帰や壁受け身を狙った攻めがパワーアップする。アンヴァリデはダメージこそ小さいものの、確実にダウンを奪えるのが利点。地上の相手に決めた後は、アンプワゾネ→←↙↓↘→+D～Aずらし押しで、ガード方向を前後に惑わせる強力な起き攻めを仕掛けられるので、見返りは十分だ。

空中でアンヴァリデを決めた後は、空中バックダッシュからアンプワゾネを出し……、

相手の起き上がりに合わせて前方向へアルカナホーミングすれば、ガード方向を逆にできる。

花映しから最大反撃を狙え！

当て身技の花映しは、攻撃を受け止めた瞬間にホーミングキャンセルが可能。このときの相手は攻撃を空振りした状態になっているので（必殺技やホーミング移動でキャンセルできない）、大振りな技に花映しを合わせつつ→+Dで接近すれば、スキに反撃が確定するのだ。←↓↙+ボタン～→+D押しっぱなしまでセットで入力しよう。

振りが大きい技を多用するキャラに対して特に有効だ。

連続技解説

Iは、相手に毒を付ける基本連続技。デシリュール後は↑を入力し続け、出現した瞬間にジャンプAを当てよう。

IIは、パワーゲージ2本、ホーミングゲージ1本でダウンを奪う連続技。ミルワールは最速で入力し、ワープ後はAボタンを連打して立ちAにつなごう。

IIIは、立ちCからホーミングゲージを使わずに追撃するもの。

IVは、けん制の立ちEから狙える連続技。ミルワール後は、相手を引き付けてから立ちBにつなぐのがコツだ。

魔のアルカナでの連続技

I（言霊ゲージ1個）［立ちA→立ちB→しゃがみC］Ⓗ（→+D）→［しゃがみB→→+C（1段目）→しゃがみE（最大タメ）］　デシリュール（←↓↙～↑）→ジャンプ［A→B］Ⓙ［B→C］　月砕き～花薙ぎ　ダメージ:9404+毒ダメージ

II［立ちA→立ちB→しゃがみC］Ⓗ（→+D）→［しゃがみB→→+C（1段目）］Ⓙ空中ダッシュB→立ちBⒿ（ハイジャンプ）［A→B］ⒿB　花薙ぎ　ミルワール→（着地）立ちA　あかね分身の術　ダメージ:10554

III（言霊ゲージ2個）立ちC→ハイジャンプ月砕き～花薙ぎ　ミルワール→ジャンプBⒿ［B→C］　月砕き～花薙ぎ or 　満月落とし　ダメージ:11178or11708

IV（言霊ゲージ1個）立ちE　ミルワール→［立ちB→→+C（1段目）→しゃがみE（最大タメ）］　デシリュール（←↓↙～↑）→ジャンプ［A→B］Ⓙ［B→C］　月砕き　満月落とし　ダメージ:11660+毒ダメージ

対戦攻略

犬若なずな

Inuwaka Nazuna

今月はアルカナを生かした起き攻めと、そこに持ち込む連続技を紹介。難度は比較的低めなので、ぜひマスターしてほしい。

Text:伝説のオタク

連続技解説

Iは起き攻め移行用の連続技で、なずな、ペトラ、ゼニア、神依、舞織、美凰、リーゼロッテに決められる。その後は後述の起き攻めを狙えるぞ。

IIはアルカナフォースを使われても反撃を受けず、相手を運ぶ距離に優れた連続技。フィオナ以外に決められる。締めがジャンプCなので起き攻めを仕掛けやすいほか、ジャンプC後に封呪・鳴神を決めることもできるぞ。ただし画面端では、アンジェリアに3回目のジャンプCが、ドロシーには3回目の立ちA×2がつながらない。

なお、I、II共に技のつなぎはすべて最速でOK。ただしIIは、きらにのみジャンプ［B→C］のつなぎを遅らせる必要があるので注意しよう。

Iの後は解放・射千玉→ダウン追い打ちが確定するぞ。

新着連続技

I　［しゃがみA→立ちB（1段目）］Ⓒ A獣術・陽炎Ⓗ（↖+D）→立ちA×2Ⓙ［A→B→C］→しゃがみA→立ちA×2Ⓙ［A→B→C］→［しゃがみA→しゃがみC］（1段目）Ⓒ（～起き攻めへ）　ダメージ:7682

II A獣術・陽炎Ⓗ（↖+D）→立ちA×2Ⓙ［A→B→C］→｛しゃがみA→立ちA×2Ⓙ［A→B→C］｝×2　ダメージ:10864

魔のアルカナの起き攻め

魔のアルカナ選択時は連続技Iからサクリフィスがつながり、その後に素早くアンプワゾネを出せば、相手の起き上がりに重なる。さらに→+Dでアルカナホーミングして B獣術・陽炎を出せば、相手を跳び越えてアンプワゾネが逆ガードになるぞ。アルカナホーミングやB獣術・陽炎を一瞬遅らせれば正面ガードになるのでので、使い分けてガード方向を揺さぶろう。

サクリフィス→アンプワゾネ～→+D→B獣術・陽炎で表裏の二択を迫れる。ヒット時は立ちA or しゃがみBにつなぎ、空中連続技に持ち込もう。

花のアルカナの起き攻め

花のアルカナ選択時は、連続技Iの後に幻の花を設置。続けて後方ジャンプの頂点付近で八重紅彼岸を出せば、相手がどの起き上がり方をしても技が重なる。後方ジャンプからなら、画面端でも八重紅彼岸を重ねられるのだ。ただし、出すのが早過ぎると、相手がダウン回避しなかった場合にダウン追い打ちとなってしまうので注意。

八重紅彼岸後は、下段のしゃがみAや→+A、中段の昇りジャンプB、立ちE（最大タメ）などでガードを崩そう。

しゃがみCの1段目をキャンセルして幻の花。その後は後方ジャンプからこれくらいの高さで八重紅彼岸を出せば、相手の起き上がりに重なるぞ。

すっごい！ひみつメモ

●あかね補足：あかねの立ちEは攻撃持続時間が10フレームと長く、←+Dでは回避されない。最大タメと最大タメ直前にEを離しての攻撃を使い分け、ガードを揺さぶっていこう。

●なずな補足：時のアルカナ選択時は、連続技Iから最速で解放・射千玉→無量光の意と出せば、ダウン追い打ちで無量光の意がヒット。解放・射千玉が発動するまでの時間を稼ぎつつ、起き攻めを狙えるぞ。

対戦攻略 キャサリン京橋

Catherine Kyohbashi

今回は守りが強化される音のアルカナを解説。割り込みからダメージを与えろ!

Text:ケンちゃん

音で防御力アップ

音のアクセンタス、ヴィーヴォは出した瞬間から足元無敵で、前者は5フレーム目、後者は2フレーム目以降は攻撃をくらっても消えないので、防御手段として役立つ。地上ヒット時はしゃがみAで追撃できるぞ。ガードキャンセル➡＋D後や割り込みに使い、相手の攻めをしのごう。

連続技Ⅱ、Ⅲは、カンティレーナ中にレバー➡でBとDを押し続け、設置場所を指定しつつ最速でアルカナホーミングをするのがコツ。➡＋D後はすぐにしゃがみAへつなごう。

Ⅲのヴィーヴォ後は、最速でカンティレーナへつなごう。

音のアルカナでの連続技

Ⅰ ヴィーヴォ orアクセンタス→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→遅めB】Ⓙ遅めB→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→遅めB】→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→B】Ⓙ【B→C】 ダメージ:8441or8104

Ⅱ しゃがみBⒽ（➡+D）→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→遅めB】Ⓙ遅めB→【立ちA→しゃがみB】Ⓒカンティレーナ（～B追加入力）Ⓗ（➡+D）→しゃがみA（1段目）Ⓒアクセンタス（→共鳴攻撃ヒット）→フロントステップ～ジャンプ【A→B】Ⓙ【B→C】 ダメージ:10991

Ⅲ しゃがみBⒽ（➡+D）→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→遅めB】Ⓙ遅めB→【立ちA→しゃがみB】Ⓒカンティレーナ（～B追加入力）Ⓗ（➡+D）→しゃがみA（1段目）Ⓒヴィーヴォ（→共鳴攻撃ヒット）→カンティレーナ（追加入力無し）（→共鳴攻撃ヒット）→ジャンプ【B→C】 ダメージ:13480

対戦攻略 美凰

Mei-Fang

細かいが勝率アップに結び付くテクニックを紹介。ささっと覚えて実戦投入しよう。

Text:がーくん

白虎崩虔からの追撃

AorB白虎崩虔の終わり際をヒットさせた後は、着地してからⒽ（➡＋D）→【立ちA→立ちC】で追撃可能。ヒット確認からホーミングキャンセルしても間に合う上、A白虎崩虔始動なら絶大なダメージを与えられる。

けん制に白虎崩虔を使うときは、大抵終わり際がヒットする。ヒット確認してホーミングキャンセルから連続技を決めよう。

ハイジャンプで締める

しゃがみAからの連続技で空中ダッシュEを決めた後は、フロントステップ～ハイジャンプ【A→B→E（2段目）※】Ⓙ【B※→C】Ⓒ天部仙掌で追撃しよう（ダメージ9237）。ジャンプE中に➡➡を先行入力しておき、ニュートラルを通さずに⬈➡⬊と入力するのがコツだ。ちなみに、天部仙掌に合わせてアルカナフォースを展開されると反撃を受けてしまうため、早めに天部仙掌で締めるパターンも交ぜたい。上記の連続技では、※の技後に天部仙掌を決められるぞ。

こうなると確定で反撃をくらってしまう。対策は忘れずに。

対戦攻略 安栖 頼子

Yasuzumi Yoriko

今月は、最近ちまたで人気が高い水のアルカナを使った、連係と連続技を紹介するぞ。

Text:伝説のオタク 協力:じゃまのうちくん

水玉を使った連係

地上の相手に対する、ジャンプBⒸB空中襲い来る地獄の制裁でのガード崩しは頼子の基本。そして水のアルカナ選択時なら、この連係がより強力になるぞ。B襲い来る地獄の制裁後にプレプルヴィウムを入れ込めば、簡単にヒット確認しつつ連続技Ⅱへ移行可能。ガードされたときは、プレプルヴィウムⒽ（⬈＋D）で着地してしゃがみAを出せば、相手のジャンプによる逃げと暴れをつぶすことができるのだ。各種投げ技と併用して、相手のガードを崩そう。

生死を御する禁忌の魔術、または、自分が画面端でレバー入れ投げを決めた後は、起き攻めのチャンス。素早くフロントステップで接近し、プルヴィアorプレプルヴィウムを設置しよう。そこから最速でⒽ（ニュートラルD）→B空中襲い来る地獄の制裁と連係させると見切られにくいぞ。

相手の起き上がりに水玉を設置し、中下段や投げで崩そう。

水のアルカナでの連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→⬈+B→しゃがみE】Ⓒプレプルヴィウムⓗ（ニュートラルD）→ジャンプBⒿ【B→⬈or⬇+C】 ダメージ:5444

Ⅱ（相手地上）B襲い来る地獄の制裁Ⓒプレプルヴィウムⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【B→⬊+C】→（着地）C襲い来る地獄の制裁Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプBⒿ【B→⬈or⬇+C】 ダメージ:7171

Ⅰ、Ⅱ共に、画面中央では最後のニュートラルDで相手の裏側に回るのがポイント。Ⅰは、Dを押しつつ⬈に入れ続けよう。連続技後は相手の近くに水玉が残るぞ。

対戦攻略 アンジェリア・アヴァロン

強化されたジャンプEとレバー入れ特殊技を活用し、新たな戦術でダメージを与えよう!

Text:ケンちゃん

昇りジャンプBで崩せ!

低空空中ダッシュEをガードさせた後は、あかね、ペトラ、キャサリン、ゼニア、エルザ、クラリーチェ、神依、舞織、美凰、さらには着地直後の昇りジャンプBが中段になる。聖のホーリーボイス（ソング）、光のロイヤルオプティクスが連続ヒットするぞ。

ジャンプEは相殺判定と攻撃判定に優れ、ニュートラルDでの跳び込みにも便利。

ヒット時は起き攻め、ガード時は昇りジャンプBとしゃがみBでの中下段二択へ。

対空⬈＋A後に追撃を!

空中から接近を狙う相手には、スキが小さい⬈＋Aをばらまいて防止していく。空中の相手にヒットしたときは、すかさず反応してCそのきらめきはスターライト（⬇タメ⬆）につなごう。その後は、追加攻撃（⬊）Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【B→C】Ⓙ【B→C】Ⓒそのきらめきはスターライト～追加攻撃⬆）Ⓒこのまなざしはムーンライト（ダメージ10012）などがつながるので、見返りは十分だ。

⬈＋Aや⬈＋Bをばらまいて相手の接近を防止するのが強力。ヒット時は反応して追撃を!

すっごい!ひみつメモ ●**キャサリン補足**:ヴィーヴォ、アクセンタス空中ヒット時は、しゃがみAがつながらない。このときは相手の空中復帰に空中投げを狙うといい。 ●**頼子補足**:各種古のタリズマンは、本作では追加コマンドの先行入力が可能。コマンドさえ間違えなければ、タイミングを合わせず一気に入力してもOKだ。また、安全に～の方は、技を出した瞬間から追加コマンドを受け付けるようになっている。

対戦攻略 甘楽冴姫 Tsuzura Saki

Text:ケンちゃん

魔のアルカナ選択時は、壁に吹っ飛ばすジャンプE、空中投げ、エル・イードヴァルなどから、ミルワールを使えば追撃が可能。また、壁に吹っ飛ばした後にニュートラルDで追いかけ、壁受け身にアンヴァリデを狙うのも強力。アンヴァリデ後はダウンを奪えるので、着地前にアンプワゾネ→前方へのアルカナホーミングで、ガード方向を揺さぶれるのだ。

アンヴァリデは、地上に居る相手へのガード崩し手段としても効果的。ここからは、アンプワゾネ→最速Ⓗ▶(➡＋D)→Aルァハで、ガード方向を逆にできるぞ。アンプワゾネヒット時は、【立ちB→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ遅めB→【立ちB→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～ジャンプ【A→⬅＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶フラガラッハ(ダメージ10352＋毒ダメージ)で追撃しよう。

アンプワゾネ後は➡＋Dを入力し続け、最速でAルァハへ。

対戦攻略 春日舞織 Kasuga Maori

Text:伝説のオタク

闇のアルカナ選択時、レバー入れ投げで相手を画面中央に向かって投げた後は、起き攻めのチャンス。すぐにマルテルンを設置し、Ⓗ▶(➡＋D)で接近して相手の起き上がりに⬊＋Aを重ねよう。その⬊＋Aの2段目をキャンセルしてC街風駆けを出し、C街風駆けの攻撃発生前後にマルテルンを解放すれば、ガードキャンセルや➡＋Dで回避されにくい連係となるぞ。⬊＋A後にガードキャンセルを使う相手には、マルテルンを解放して対応。ジャンプでの逃げは、街風駆けをBにすれば防止できるぞ。

マルテルン＋C街風駆けの連係は非常に回避されにくい。マルテルンヒット時、C街風駆けでのガードクラッシュ時、どちらも連続技を決められる。

対戦攻略 リリカ・フェルフネロフ Lilica Felchenerow

Text:伝説のオタク

ナイトストリームの1or2段目をアルカナ超必殺技でキャンセルしつつ、そのままEボタンを離さずに押し続けると、コウモリがその場に停滞する。停滞中は攻撃判定が無いものの、リリカが特定の行動をすると、攻撃判定が発生しつつ前方へ飛んでいく。

コウモリが発射される行動は、リリカの固有必殺技、地上のニュートラルD、ガードキャンセルを含む各種空中D、空中バックダッシュなど。また、コウモリは時間経過によって消えることは無いが、リリカが攻撃をくらうと消滅する。

停滞させたコウモリは、アクセルスライドや空中のガードキャンセルなどでも発射される。うまく利用すれば、攻めにも守りにも使えるぞ。

対戦攻略 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ Lieselotte Achenbach

Text:伝説のオタク

今月は水のアルカナを使った、画面端で連続技を抗えぬボイゲン(2段目)で締めた後の起き攻めを紹介。

抗えぬボイゲン後は、B狂おしきベレン→プレプルヴィウムと素早く入力すると、B狂おしきベレンがダウン追い打ちで連続ヒット。その後はジャンプ直後に空中ダッシュし、相手の真上でカタラクタを出せば起き上がりに重ねられる。これを⬊＋Dでアルカナホーミングすれば、リーゼロッテが相手を跳び越えて逆ガードになるぞ。正面ガードになる➡＋Dと使い分け、ガードを揺さぶろう。

表裏二択に使うカタラクタは、タイミングが良ければ各種ダウン回避に重なる。プレプルヴィウム後は、相手の起き上がりに投げを狙うのも有効だ。

アルカナ技活用で安定度アップ! アルカナセレクト最新情勢 Part2

Text:ケンちゃん

最近注目されている、花&光のアルカナの性能をチェック! 新たな戦術に組み込んでみてはいかが?

ケンちゃん(以下ケン)　最近はアルカナごとの強力な戦法が固まってきた感じだよね。

伝説のオタク(以下伝オタ)　そうですね～。

ケン　花のアルカナは画面端に花を植えまくって、パワーゲージを増加させていく戦術が強い。

伝オタ　開花すればフィーバーですね。

ケン　そうそう。ホーミングゲージを使わずアルカナホーミングができるから、⬇⬊➡＋E→⬇⬊➡＋D～Eずらし押しの最速花に嵐連発が凶悪だよ。

伝オタ　さらに八重紅彼岸やキャラ自身の飛び道具も組み合わされると近づけないですし。

ケン　光のアルカナも見逃せない。ロイヤルオプティクス、ジャッジメントレイが相殺しても消えないから、ガードキャンセル対策として注目だよ。

伝オタ　地味にセレスティアルゲートが優秀で(ダメージ700×10、ダメージ補正95%×9・91%)、連続技にも役立つのもいいですね～。

ケン　アルカナフォース中のセレスティアルゲートはつぶされても攻撃判定が出るから、「とりあえず出しとけ!」みたいな感じだしね。マジ強えよ。

伝オタ　ただ、正直そんなよく見るアルカナより、音のアルカナに注目してほしいですね。相手の飛び道具をかき消すタセットが神性能です。

ケン　お! 何かいい使い方でも見付けたの?

伝オタ　ええ……。ドロシーのシャッフルあるじゃないですか。実はあれの対策に使えるんですよ!

ケン　な、何だって～!!

伝オタ　今まではシャッフルの超かわいいモーションにモザイクがかかっていたんですけど、何とタセットを使えば! そのモザイクを消せるんです!! ドロシーがくるくる回る動作を見放題なんです!!!!

ケン　…………はい?

写真の状態に夢の花が育ったら、花に嵐チャンス! 花の上で一重咲～最速花に嵐を繰り返し、パワーゲージをためまくれ!

聖のホーリーボイスや光のロイヤルオプティクスは相殺しても消えないので、ガードキャンセル➡＋D対策として活用できる。

すっごい! ひみつメモ

●リーゼロッテ連続技おさらい:(相手画面端、空中)ジャンプ【A(1段目)→B(下方向+B)→E(下方向+CE同時押し)】→人形しゃがみC→(着地)C抗えぬボイゲン→ジャンプ【C→E】→C抗えぬボイゲンヒット。

●アルカナ補足:光のセレスティアルゲートは、全段ヒットでダメージ(以下、Dm)5747、Dm補正61%。参考までに、罰のドゥエーリはDm5170、Dm補正49%、火の火孔覇はDm5860、Dm補正38%だ。

すっごい!? アルカナSIGNALS!

2009年も現場から最新情報をお届け致します、兵藤です！。今月は秀作投稿作品に加え、家庭用新作のニュースも到着しました!!

エクサム公認!! 今月のぴろりん♪占い

コイン投入時の「ぴろりん♪」、今日はだれの声でしょうか？　もしペトラの声だったら、あなたは忙し過ぎて余裕が無くなりそう 周りの人への思いやりを忘れないで！　もし行き詰まってしまったら、ラッキーアイテムの紅茶で心に余裕を取り戻しましょう。

年末年始も聖女づくし！ アルカナGALLERYS!

ゲームの方では絶え間無い新発見と情勢変化で盛り上がっていますが、当方の聖女投稿情勢も、かなりの熱戦が続いております！

（東京都　大沼由実さん）
☆隠しボス解禁後も、その突撃に敵無し!? アンジェリアさんの人気独走は継続中です！

（鳥取県　コニャック君）
☆『2』を象徴していた、このお二人の関係。各エンディングでのその後も気になります！

（東京都　有葉貴重君）
☆冬のアルマシアさんといえば、もはやここに入るしか！　子アルマシアさん（仮）もかわいいので、一石二鳥なのです。

（宮城県　銀漢君）
☆元祖足技の聖女といえば、この冴姫さん。姉的な性格でも、あかねさんといい勝負!?

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆彗星のごとく登場し、人気を博す犬若姉妹。主人公とその親友さんも、負けずに輝かないと！

投稿でもバトルが!? 投票事変

グッズ投票バトルの炎は飛び火し、イラスト応援投稿でも開戦の気配が！その中から、代表作をご紹介します。

（神奈川県　茶草君）
☆こちらはこのはさん応援投稿の中の一枚。前作のぬいぐるみも秀逸な出来でしたね～、

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆このバトルは保護者（？）同士にも展開！後ろでゼニアさんが、ひそかにご主張を……？

（愛知県　御影道行君）
☆新鋭、マーリンさん応援の代表がこちら。逆さにしても愛らしし……って、み、見えッ!?

グッズ投票バトル、最終投票募集！

次にぬいぐるみ化を遂げるのは、制服このはさんか、マーリンさんか……。注目を集めるグッズ投票バトルですが、第一回の集計結果は下表の通り！

そして今回募集する第三回で、投票募集は最後となります。最後の決選投票、ぜひご参加漏れ無きように！

試作品完成!!

煙玉も再現した制服版のこのはさんと、おヒゲがまぶしいマーリンさん。どっちも可愛いですね～

第1回締め切り中間発表!!

このは	マーリン
36.4%	63.6%

投票のルール

投票はハガキ以外に、アンケートハガキの自由欄や、イラスト投稿の裏面やデータ投稿の添付文でもOK。一回の募集につき、お一人様一票まで投票できます！最終募集の締め切りは、2009年2月4日必着です。

『すごカナ2』PS2版発売決定！

『アルカナ』ファン待望の家庭用版『すごカナ2』の発売が、ついに決定しました！　ストーリーモードなどをご家庭でもじっくり楽しめるのはもちろん、4月9日発売予定のため、対戦模様が固まってくるであろう時期に家で練習し放題になるという、至れり尽くせりの一品です！

こちらがPS2版のメインビジュアル。前作同様全編フルボイス化のほか、ギャラリーモードも搭載されています！

今回も予約特典として、こちらのオリジナルドラマCDをご用意！　全聖女が出演するという豪華内容で、ファンなら絶対聞き逃せないであろうマストアイテムです！

※ジャケットデザインは仮のものです

すっごい! ひみつメモ　「すっごい!?アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　上記グッズバトルへの投票もこちらへ↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail：arcanaheart@arcadiamagazine.com

システムをさらに煮詰める

STREET FIGHTER IV

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
N……ニュートラル
F……フレーム
C……キャンセル
SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

付録DVD 収録コンテンツ

全国大会予選in大格闘祭

全国大会予選の名勝負、大格闘祭での準決勝～決勝の試合を収録。強キャラを倒して勝ち上がってきた実力を見よ！

今月は全キャラ共通で有効となる「遅めしゃがみ投げ抜け」について掘り下げてみた。近距離での読み合いの核となるので、必ず覚えておこう。初級者から上級者まで役立つQ&Aも要チェックだ!!

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：TypeX2

Text：チームストIV（OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット）

遅めしゃがみ投げ抜けの強さと、その対策

今月は遅めしゃがみ投げ抜けの基本と対策を解説。覚えれば、近距離での駆け引きがより強力に、そして、より楽しくなることは間違い無いぞ。

遅めしゃがみ投げ抜けの強さ
- 最速の打撃と投げの二択を回避できる
- 打撃は下段であってもガードになる
- 投げ抜け失敗時は打撃が出る

しゃがみ投げ抜けの仕組みと強さ

本作の対投げ無敵時間は、硬直が解けてから2フレームと非常に短い。そのため、近距離でこちら側が不利な状況になってしまうと、投げと打撃の二択を一方的に迫られてしまう。この二択を回避する方法として有効なのが、「しゃがみ投げ抜け」だ。しゃがみ状態で投げ抜けを入力すれば、投げ抜けの失敗時に投げスカリではなく、しゃがみ弱Ⓚが出るため、しゃがみ状態を維持しつつ投げ抜けを仕込める。つまり、二択の場面で下段攻撃を出されても、しゃがみ投げ抜けを入力すれば、下段はしゃがみガードに、投げは抜けることができる。投げ抜けの猶予は、投げが成立してから7フレームあるので、しゃがみ投げ抜けは打撃と打撃のつなぎの間に「遅めに入力する」のが基本となっている。

有利な状況で投げを仕掛けると……

リュウのしゃがみ弱Ⓟは、ガードさせればリュウ側が2フレーム有利な状況。リュウは通常投げと打撃の二択を仕掛けることができる。受ける側は遅めにしゃがみ投げ抜けを入力すれば……、

投げがくれば投げ抜けが成立。投げ抜け猶予は7フレームあるので遅めの入力を意識しよう。

発生の早い打撃がきたときはしゃがみガードになる。下段→下段の連続ガードになる連係でも安全だ。

対遅めしゃがみ投げ抜け

せっかく近距離で有利を取っても、最速の投げと打撃の二択を迫るだけでは、しゃがみ投げ抜けで拒否されてしまう。そこで、今度はしゃがみ投げ抜け対策を考えてみよう。しゃがみ投げ抜けは、投げ抜け失敗時に打撃が出る。そして、打撃の発生後は、投げ抜けができない。これを利用すれば、有利を取った状態からの打撃と投げの二択を仕掛ける場面で、「遅めの投げで相手の打撃を投げる」or「遅めの打撃で相手の打撃をつぶす」といった対策が有効となる。だが、これらの対策は最速の暴れ行動に弱く、タイミングが合わなければ逆に相手に主導権を握られてしまう。したがって、相手が二択に対してどう対処してくるかも読み合いとなる。リスクリターンも考慮して最速での二択と使い分けていこう。

遅めしゃがみ投げ抜けは打撃が出る。打撃の硬直中は投げ抜けができないため……、

しゃがみ投げ抜けに対しては、こちらも遅めの投げや打撃での対策が有効となるぞ。

遅めしゃがみ投げ抜けには、遅めの投げか打撃による対策が有効ではあるが……、

最速の暴れには負けてしまうので注意。この場合は、最初のセオリー通り、最速で二択を仕掛けるのが正解だ。

ストIV事典 本作ではボタンを同時押しすると、強から弱にかけてⓀボタンが優先される。そのため、しゃがみ状態で弱Ⓚと弱Ⓟを同時押しするとしゃがみ弱Ⓚが出るのだ。しゃがみ状態で弱Ⓚと弱Ⓟと強Ⓟの三つを同時押しすれば、しゃがみ強Ⓟが優先されるぞ。これを応用すれば、しゃがみ投げ抜けを失敗したときの技も使い分けることができるので覚えておこう。

しゃがみ投げ抜けをつぶしたとき(相手しゃがみ状態、カウンター時)の連続技

キャラ名	しゃがみ投げ抜け時の技をつぶす行動	その後のつなぎ	ダメージ	オススメ度
リュウ	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ EX竜巻旋風脚(orEX波動拳)	318(238)	◎
	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ	230	○
	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)強昇龍拳 EX▶ ダッシュ滅・波動拳	530	◎
ケン	強昇龍拳(1~2段目)→	EX▶ ダッシュ神龍拳(クリーンヒット)	563	○
	近距離立ち中Ⓚ→	(目押し)神龍拳(クリーンヒット)	523	×※1
	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ EX波動拳	230	△
春麗	近距離立ち強Ⓚ→	Ⓒ▶ 中覇山蹴→しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶ EX百裂脚	374	◎
	弱or中覇山蹴(カウンターヒットはしない)	しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶ EX百裂脚	270	○
エドモンド本田	近距離立ち強Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 強スーパー頭突き	358	○※2、5
ブランカ	しゃがみ中Ⓚ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 強ローリングアタック	254	△※5
	しゃがみ中Ⓚ→	(目押し)しゃがみ強Ⓚ	178	△
ザンギエフ	近距離立ち中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち弱Ⓚ Ⓒ▶ EXバニシングフラット	289	△※2
ガイル	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶ 強サマーソルトキック	286	△※5
ダルシム	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)⬅+強Ⓚ	198	△※3
	しゃがみ強Ⓟ→	(目押し)ヨガインフェルノ	450	△※3
バイソン	近距離立ち強Ⓚ→	(目押し)弱ダッシュストレート(SC▶ クレイジーバッファロー)	225(501)	△※5
	近距離立ち強Ⓚ→	(目押し)しゃがみ強Ⓚ	215	◎
バルログ	しゃがみ中Ⓚ→	(目押し)遠距離立ち強Ⓟ(遠距離立ち強Ⓚ)	208(198)	△
	しゃがみ中Ⓚ→	(目押し)しゃがみ弱Ⓟ Ⓒ▶ EXフライングバルセロナアタック→イズナドロップ	263	○※5
サガット	しゃがみ強Ⓟ→	(目押し)遠距離立ち弱Ⓚ Ⓒ▶ EXグランドタイガーショット	333	◎
	しゃがみ強Ⓟ→	(目押し)強タイガーアッパーカット(EX▶ ダッシュ➡+強Ⓚ→タイガーディストラクション)	333(708)	○※4
ベガ	近距離立ち強Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 強ダブルニープレス	324	○※5
C.ヴァイパー	近距離立ち中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ強Ⓟ Ⓒ▶ EXセイスモハンマー~	261~	○
	弱バーニングキック(カウンターヒットはしない)	(画面端のみ)バーストタイム	100(560)	○
アベル	➡+中Ⓚ Ⓒ▶ ダッシュ→	(目押し)近距離立ち強Ⓟ(1段目) Ⓒ▶ チェンジオブディレクション→セカンドミドル→フィニッシュミドル	300	△※2
ルーファス	近距離立ち中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ EX銀河トルネード	298	○
エル・フォルテ	しゃがみ中Ⓚ→	Ⓒ▶ アバネロダッシュ~急停止→近距離立ち強Ⓟ~	178~	◎
豪鬼	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶ 弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳	382	○
	しゃがみ中Ⓟ→	(目押し)しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ EX豪波動拳	254	△

※ダメージはキャラ限定のもの以外は対リュウの数値、ウルトラコンボは100%時。※1:リュウ、ケン、ブランカ、バイソン、豪鬼以外に決まる。春麗、ガイル、バルログ、サガット、アベルには高難度。※2:コマンド投げがあるため、狙う機会は少ない。※3:有利な状態で投げを狙いに行く機会はほとんど無い。※4:ガイル、バイソン、エル・フォルテには決まらない。※5:タメを作る必要があるので特定のパターンから以外は狙いづらい。

しゃがみ投げ抜け対策を煮詰める

相手の遅めしゃがみ投げ抜けには遅らせ打撃or投げが有効というのを前項で紹介したが、遅らせ打撃を中or強攻撃でやることでカウンターヒット始動のコンボ(上表参照)を狙うことができるぞ。弱攻撃でつぶすよりダメージが高いので相手の遅めしゃがみ投げを読み切ったときは積極的に狙っていこう。

遅め打撃で遅めしゃがみ投げ抜けをつぶすときの注意点として、遅めしゃがみ投げ抜けにもさらに「早め」と「遅め」が存在することも知っておこう。投げ抜けは猶予が7フレームと幅があるので、この猶予内で早めと遅めを使い分けられるとつぶす側はさらに相手の投げ抜けタイミングを読み切る必要がある。このタイミングは個々人で違うので、相手プレイヤーのクセを見切ることが大事だ。

強力なしゃがみ投げ抜けだけに読み切ったら大ダメージを与えたい。最初の内は、暴れつぶしを若干遅めにやる感じでOKだ。

中or強攻撃がカウンターヒットすれば目押しでさまざまな技につながる。中or強攻撃のカウンター始動なので大ダメージが期待できるぞ。

遅め打撃はまれに相打ちになるが、強攻撃ならしゃがみ弱Ⓚと相打ちしてもヒットストップの差も含めて12~13フレーム有利になる。

もちろん目押しで技がつながるので、強攻撃後に技を入れ込んでおくか相打ちに反応してボタンを押して逃さず追撃したい。

無敵技でつぶす

昇龍拳などEXセービングでフォロー可能な無敵技で遅めしゃがみ投げ抜けをつぶすのも有効。これらを出すときも若干遅めに入力しよう。

遅め無敵技によるつぶしは、相手の遅めしゃがみ投げ抜けの入力タイミングに左右されにくいのが利点だ。

空中判定になる技で避けながらつぶす

例外として、春麗の弱or中覇山蹴、C.ヴァイパーのバーニングキックなどの空中判定に移行する技ならしゃがみ弱Ⓚを避けつつ反撃可能だ。

春麗の中覇山蹴後はしゃがみ弱Ⓚで、C.ヴァイパーのバーニングキックは画面端ならバーストタイムで追撃できるのでリターンも十分だ。

もちろん、帝王に死角は無い!

サガットはしゃがみ強Ⓟカウンターヒット後、強タイガーアッパーカットEXセービングダッシュ→➡+強Ⓚ→ウルトラコンボとつなげば……、

体力1000のリュウでも、残り体力が満タンからたったのこれだけに! しゃがみ強Ⓟはガードされても五分と優秀なので、ぜひ狙っていきたい。

ストIV事典 しゃがみ投げ抜け対策補足:上記表のカウンター狙いからのコンボは、間合いがシビアなものが多い。基本的に小技を1発ガードさせた後に決めているので、これより間合いが離れると空振りの危険がある点に注意。また、通常技相打ち時は相手の技が弱攻撃以外の場合はのけぞりが変化し、つなぎが難しくなることがあるので覚えておこう。

アナタの疑問を解決!

ストIV Q&A

社会人世代のプレイヤーが多い本作。今回は、今さら聞けない初歩的なことから、対戦中に漠然と感じる疑問。また、ムックに掲載できなかった細かい数値など、幅広いネタをお届けするぞ。

Q コマンド入力について、省略コマンドがあると聞いたのですが……

A 簡易コマンドを覚えましょう!

必殺技のコマンドは、プレイヤーが入力しやすいよう、一部はレバー方向を入力しなくても技が成立するものがあります。また、スーパーキャンセルなども、必殺技とスーパーコンボを複合入力することによって、簡単な操作で出すことが可能です。覚えておくと役に立つでしょう。

主な簡易コマンドと入力のコツ	
→↓↘	↘↓↘+ボタン(しゃがみから出せる)
↙タメ↖↑↗	↙タメ↖↗↘など、最後は上方向のどの方向でもO.K.
→↘↓↙←	↘↓↙←(←↙↓↘→なら↙↓↘→)最初のコマンドを省略できる
レバー1回転	→↘↓↙←、←↙↓↘→など、半回転+上方向と同時にボタン
↓↘→↓↘→	↓↘→+ボタン↓↘→+ボタン(スーパーキャンセルが容易になる)
←タメ→←→	←タメ→+ボタン←→+ボタン(スーパーキャンセルが容易になる)

←+中Ⓚからキャンセルしてヨガフレイム。まずは←方向に入れつつ中Ⓚボタンを押し、素早く↘方向に入れるのがポイント。

あとは、↘↓↙←+ボタンでO.K.だ。どのレバー方向を省略できるか、意識してコマンドを入力することが重要だ。

リュウでスーパーキャンセルを出す場合、まずは↓↘→+ボタンで波動拳を入力。この時、コマンドはゆっくりでいい。

もう一度、↓↘→+ボタン。これで波動拳をスーパーキャンセルして真空波動拳が出せる。慣れれば簡単。CPU戦で練習しよう。

Q ケズリとセービング時のダメージは?

A 相手の技の威力に比例します。

必殺技などによるケズリダメージは、攻撃力の1/4の値。また、セービング時のダメージ(白ゲージ)は、攻撃力と同じ値となります。つまり、相手の威力が高い技ほど、その値も大きくなります。

単発のEX必殺技は、ダメージの高い技が多い。C.ヴァイパーのEXセイスモハンマーをセービングすると、白ゲージが値が大幅にたまる。

この後、読み負けると大変なダメージになるぞ。無闇にセービングするのではなく、相手の技や状況を把握して狙っていこう。

Q キャラごとの前後の移動速度に随分と差があるように感じるのですが?

A キャラにより移動速度は大きく異なります。

前後の移動速度は、前進の方が後退よりも速めに設定されています。また、キャラ別に見ますと、その速度個々のキャラで大きく異なり、同じタイプのリュウ、ケン、豪鬼でさえ違いがあります。自キャラの速度、相手キャラの速度を覚えて、距離調整に生かしましょう。状況によっては、ステップよりすぐにガードできる前進の方が、間合いを安全に詰められる場合が多いです。

なお、右表にある前進or後退の数字は、キャラが静止した状態から20フレーム間前進or後退させ、その間に移動した距離になります。

最強キャラ筆頭のサガットだが、歩くスピードは全キャラ中最も遅い。このため、ダルシム戦では距離を詰めるのにかなり苦労する。

移動速度	キャラ名	前進距離	キャラ名	後退距離
速い	バルログ	10.0	バルログ	8.8
↑	豪鬼	10.0	春麗	7.9
	ベガ	9.9	ブランカ	7.9
	春麗	9.8	エル・フォルテ	7.4
	ガイル	9.0	ガイル	7.0
	バイソン	9.0	バイソン	7.0
	C.ヴァイパー	9.0	ベガ	6.9
	ブランカ	8.8	豪鬼	6.9
	エル・フォルテ	8.7	C.ヴァイパー	5.9
	ルーファス	8.1	エドモンド本田	5.4
	リュウ	8.0	アベル	5.3
	エドモンド本田	7.9	リュウ	5.2
	ケン	7.2	ケン	5.2
	ザンギエフ	6.2	ザンギエフ	5.2
	アベル	6.2	ルーファス	5.2
↓	ダルシム	5.0	サガット	3.5
遅い	サガット	4.2	ダルシム	3.3

※数値はアルカディア編集部調べ

ストIV事典 簡易コマンド補足:昇龍拳に代表される→↓↘のコマンドは、→↓→でもOK。前方向→下方向→前方向と順番にレバー操作+ボタンで技が成立する(↘方向は前方向とも横方向ともカウント)。そのため、↘↓↘や→↘→でも必殺技が出る。なお、↘↘コマンドでは昇龍拳系コマンドは出せない。↘↘↘とレバーを3回入力や、↘ニュートラル↘とすれば出るぞ。

待望の新Ver情報公開！

LORD of VERMILION
ロード オブ ヴァーミリオン
新たなる胎動

全国大会直後に控えている新バージョンの情報をキャッチ！ [illegible]気になる追加カードからシステム変更点まで大ボリュームで掲載。

TEXT:MARUYO

ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■発売日：2009年1月稼働予定
■使用基板：Type X2

決勝大会を観戦しよう!

全国公式大会「OVER the LORD～第1章 [illegible]への招待状～」の決勝大会が、2009年1月11日(日)に品川プリンスホテル ステラボールで開催される(入場料は無料)。初の公式チャンピオンが決まる瞬間を観戦しよう！
■2009年1月11日(日)
■開場9:30 開演10:30(18:00終了予定)
■入場料:無料
■会場:品川プリンスホテル ステラボール
[illegible]プレゼントもあるゾ！ 詳しくはLoV公式[illegible]

DVD連動 「栄斗」氏が語る試合の「カギ」

付録DVDに収録されている「栄斗」氏と「fan114」氏によるエキジビションマッチについて、栄斗氏に解説してもらった。

スタート直後

まず開幕のfan君の出撃パーティはペガサス、玄武、愛染明王だと思っていまして、「玄武の撃破を最優先に」と考えていました。しかし実際には玄武の予想枠にアヌビスが入っていたので内心混乱してました（汗）。慌てて撃攻撃のペガサスを狙い撃ちしましたがギリギリで逃げられ、仕切り直しに。ただ、愛染明王を入れたデッキは、仕切り直しにしてサーチアイを壊して有利な状況を作るデッキなので、特殊技の天命封印を使われた時点で「流れ取られたなー」と思ってました。

カウント85～81

こちらはマンドレイク入り［アルカナ］部隊でライン上げてドラゴンハート→撃無敵でペガサス＆玄武に圧力かけて突破しようと試みました。玄武の撃破に成功するも、マンドレイクを狙い撃ちされ撤退。

カウント78～62

直前でラインを上げていた自分の撤退が間に合わず、中央からカウンターを狙われました。中央に迎撃に出たとしてもアルカナストーンの被害だけ残りそうと判断したので、左端から出撃してアルカナストーンの削り合いへ。そこで天命封印でサーチアイを破壊される。左右の削り合いの後、中央での戦闘で仕切り直しになる可能性が高いと判断し、自分もサーチアイの封印を狙う。その時間のロスを見逃さず、fan君はユニコーンで加速。中央で戦闘開始。グリフォンの特殊技を使うタイミングを間違えて、先にペガサスにヘビースタンプを食らう。立て続けにオーバーキル3を打ち込まれ、グリフォン撤退。

カウント56～40

相手がセルケトで制圧を狙って来た場合、こちらが戦闘部隊で出撃すると制圧力の差で負けるので、制圧勝負に対応できるようマンドレイク入り部隊で右から出撃。相手は戦闘部隊で応戦して来ました。罠が怖いので玄武の撃破を試みるも失敗。ここでは戦闘しつつもさり気無くサーチアイ復旧したいなー、という思惑もありました。ただfan君もラインを無理に上げずに、程よく追撃を止め後退し始める。それを見てこちらも少しラインを上げると相手が2体を突き出して応戦してくるのを確認。すかさず突出した1体に闇のオーバーキル3を打ち込みました。が、相手主人公は撤退せず。fan君はこちらの主人公を倒すべく、ペガサスのヘビースタンプを発動。が、しかしギリギリ間合いの外で当たらなかった。これでfan君は動揺したのか、ひん死であろう玄武がフラリと前に。オーガで殴って玄武が撤退という非常に美味しい状況に。特技を出し尽くしたfan君は自分の部隊を落とせないと判断したようで退却。

カウント31～02

第5戦は相手の動きが見えないので、「最後のアルカナを全力で攻め続けるのみ！」と決意し素早く攻勢に。しかしfan君が撃主体の主力部隊で食い止めに来たので、こちらはダメージを与えるので精一杯。fan君も下がり仕切り直し。時間も無くなってきたので、絶対に戦闘に持ち込まそうとアルカナ入り部隊で出撃。中央で戦闘になりますが、ここで守らなくてはならない玄武がフラっと前に来た（恐らく罠を置きにきた）ので一気に集中砲火を浴びせるも逃げようとする。ひん死の玄武に追撃を試みるとペガサスが壁に。位置的に玄武の撃破は難しいと判断し、狙いをペガサスに変更。ペガサスも十分な脅威なので一気に仕留める。罠を食らいオーガを撃破されつつも相手部隊をほぼ壊滅させ、追い返す事に成功し、あとはアルカナ制圧部隊で最後の中央アルカナを破壊して勝利しました！

「PR サキュバス」を当てよう!

「PRサキュバス」がもらえるキャンペーンを展開中。必要事項を書き込んだ右の専用応募用紙とピロー袋40枚を同封の上、必ず郵送で下記の宛先まで送ってください。このキャンペーンに関する問い合わせはスクウェア・エニックスインフォメーションセンター ☎0570-003-399（PHSからは03-5333-1860）。月曜から金曜の11時～19時（祝日、スクウェア・エニックスの指定定休日を除く）までお願いします。

〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1
スクウェア・エニックス インフォメーションセンター
「LoVサキュバスキャンペーン」係（2009年1月9日消印有効）

※このPRサキュバスを読者プレゼントとして30名にプレゼントします。詳しくは49ページを見てね!

左のイラストが描かれた「PRサキュバス」が、抽選で一万名に当たるのだ。賞品の発送は、2月の中旬以降が予定されているとのこと（発送をもって発表となります）

（返信用宛先記入欄 ※返信用宛先記入欄は商品発送の際に使用しますので、お間違えないようご記入願います。）

ご住所 〒□□□-□□□□

お名前 ＿＿＿＿＿＿＿＿ ※お名前はプレイヤーネームではなく本名をご記入ください

Q1・現在ご使用中のNESYS ID（NESYSカードの裏面に記載）をご記入ください
□□□□-□□□□-□□□□-□□□□
Q2・NESYSカード（100プレイで更新）の更新回数を教えてください
□1枚目（100プレイ未満） □2枚目 □3～5枚目 □6～10枚目 10枚以上
Q3・LoV稼働以前にアーケードカードゲームをプレイしていましたか？
□はい □いいえ
Q4・（Q3で「はい」と答えた方）以前はどんなアーケードカードゲームを遊んでいましたか？
□三国志大戦シリーズ □悠久の車輪 □機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー □Quest of D □その他
Q5・現在LoV以外で遊んでいるアーケードカードゲームはありますか？
□三国志大戦3 □悠久の車輪 □機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー □Quest of D □その他 □LoVのみ
Q6・アミューズメント施設（ゲームセンターなど）にはよく行きますか？
□ほぼ毎日行く □週に2～3日程度 □週に1日程度 □月に数日程度
Q7・一ヵ月にアミューズメント施設（ゲームセンターなど）で使う金額はいくらですか？
□1000未満 □1000～5000円未満 □5000～10000円未満 □1万円以上 □3万円以上
Q8・今後のロード オブ ヴァーミリオンに期待することをご記入ください

※応募用紙コピー可

償い魔カード「PRサキュバス」交換キャンペーン
専用応募用紙

個人情報の取り扱いについて：
本キャンペーンに際して、当社がお客様からお預かりした個人情報は、賞品の発送と、それに関連するサポート以外の目的には使用いたしません。今回お預かりした個人情報は、発送終了後三カ月以内に適切に処分いたします。

新バージョン『ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動』に新キャラクター参戦!!

『黒神』のクロ

テレビアニメ『黒神 The Animation』から主人公のクロが参戦!

特殊技

「滅牙救世主(メガエグゼ)」!!

テレビアニメ『黒神 The Animation』から参戦となるクロは光属性の単体ダメージ系特殊技を持つ。コストやスペックが気になるところだが、レナスとともに不死対策カードになりそうな予感。

聞き慣れた「ヤツラ」の別の姿をキャッチ!! スペックが大幅に変化した新しい顔

【魅惑】ウィッチ

既存カード

特殊技

「ワイドマジック」

通常攻撃を複数にするという今までにない特殊技。戦闘で相当プレッシャーをかけられるだろう。

スキルは無いものの、特殊技は相当強力と思われる【魅惑】ウィッチ。『LoV』では通常技が複数攻撃になると、使い魔のコストが高くなる。この特殊技で単体攻撃の使い魔が複数になるとかなり強力。難点をいえばスピードが2なので特殊技使用後に相手に逃げられやすいところ。

【憤怒】アルビオン

既存カード

特殊技

「ソウルバインド」

サクリファイスを封印する特殊技。敵プレイヤーキャラクターにかける必要があるのか気になる。

炎属性が弱い海種に朗報!? 【憤怒】アルビオンは炎属性の複数攻撃なので超獣や亜人を蹂躙できそうだ。特殊技のサクリファイス禁止は今までさんざん苦渋をなめてきたオーガやドワーフに対して有効と思われる。高コストなのでわだつみやテティスとのメンバー争いに悩みそうだ。

コミックとゲームからその雄姿が明かされた2体の使い魔！　さらなる参戦はあるか!?

特殊技

武神の一撃

風格のある姿から繰り出される雷属性の単体ダメージ系特殊技。通常攻撃は単体のようで、海種や機甲への一点集中攻撃に強力な使い魔となりそうだ。どの種族に属しているのかが気になるところ。

SPECIAL!!
武神の一撃
範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。

Xbox360で発売中の大作RPG『ラストレムナント』から覇王が参戦

突如として姿を現し、
圧倒的な強さによって、
瞬く間に世界に名を轟かせた豪雄
その容赦無い戦いぶりから
彼はいつしか『覇王』と呼ばれるようになる
彼のまとう深紅の衣は、犠牲となった者たちの
返り血とも言われている

『ラストレムナント』の覇王

高コスト帯のキーカードとして十分な性能を持つ新生使い魔を使いこなせ!!

【猛鬼】ギガス

既存カード

特殊技

「オールリペア」

これ一つで全施設の封印ゲージを減少させられる。ゲージの減少量次第では猛威を振るいそうだ。

あまり見かけなかったギガスだが、【猛鬼】ギガスは魔種には珍しい高防御力を持つため人気が出そうだ。特殊技は全施設の封印ゲージを一定量減少というすさましいもの。サーチアイやシールドの封印ゲージを減らせるのはかなり大きい。相手の戦略を抑制できるので期待が持てる。

SPECIAL!!
オールリペア
味方の全施設の封印ゲージを一定量減少させる！

【掌握】セラフ

既存カード

特殊技

「幻想迷宮」

退却時間を延長する。エクセレントを狙いつつ、同時にゲートも封印する戦術に有効だろう。

今回紹介可能な「別顔の使い魔」の中で唯一スキルを持つ【掌握】セラフ。オーディンなどと似て、壁役となるキーカードとして優秀なスペックを持つ。特殊技は退却時間を延長するという珍しいもの。エクセレントを狙ったり速度を生かした有利時間を作りやすいため人気が出そうだ。

SPECIAL!!
幻想迷宮
範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵の退却時間を延長する！

既存の枠に捕らわれない新ジャンルの特殊技が判明!!

リリス

パラダイム シフト

SPECIAL!! パラダイム・シフト 範囲内の敵1体を一定時間単数攻撃にする！

イラストを見る限り、サキュバスとともに人気が出そうなリリス。光属性の複数攻撃で、コスト次第では重宝されそうだ。特殊技は仮に魔種だった場合はラースジャイアント、ブラムス、テティスといった天敵の戦闘力を下げられる。

予想される運用方法

複数攻撃の使い魔は単体攻撃の使い魔と比べてスペックが低い。相手の戦闘力を低下できるのは魅力的だが、特殊技の範囲と攻撃間隔が気になる。相手のキーカードをピンポイントで狙えないと全く機能しない怖れがある。また通常攻撃を単体にした後も、攻撃間隔が単体に準ずる場合は、成功しても気を抜けないの。相手デッキに左右されやすいカードかもしれない。

死神

ソウル スティール

SPECIAL!! ソウルスティール 制圧力吸収のトラップを発動！

雷属性で恐らく不死に属するであろう死神。スケルトンアーチャーやスケルトンファイターと組んだ骨パーティーがオススメ!? 注目すべきはやはり特殊技のソウルスティール。説明だけでは具体的な効果は分からないが期待できそうだ。

予想される運用方法

トラップ系ということでブラムス、重装暗黒騎士といった従来の主要カードと組んで使いやすい。制圧力を奪うというのが制圧準備ゲージのタイマーが遅くなるのか、一定時間アルカナストーンを制圧不能になるのか、もしくは1周で与えるダメージが下がるのかなど、どういった効果があるかは予測不能だが、いずれにしてもアルカナストーン上に置くだけで相当強力なはず。

New Factor 1 宝玉システム

同種の宝球を三つ集めて経験値をためる！

① オンライン対戦時に宝玉が出現。ランダムで対応種族が決まる。

② 対戦に勝利するとマッチング時に出現していた宝玉を入手できる。

③ 入手すると対応した種族の宝玉の枠が一つ埋まる仕組み。

④ 対戦の勝敗にかかわらず試合内容で対応種族の累積経験値がたまる。

⑤ そして同種族の宝玉を三つ集めるとためておいた累積経験値が……。

⑥ その種族のすべての使い魔に経験値が加算。未使用使い魔を育成だ。

<システム説明>

宝玉システムは、簡単にいえば使い魔の経験値をためられるシステム。未使用の使い魔に対しても有効なので、なるべく集めよう。宝玉は種族の数だけ種類があり、その入手の流れは、オンライン対戦時に出現し（種類はランダム）、勝利すれば獲得となる。宝玉には対応した種族の累積経験値をためる効果があり、対戦で負けた場合でも累積経験値はたまる。そしてためた累積経験値は同種族の宝玉を3つ集めた時点で、その種族すべての使い魔に経験値として加算される仕組み。未使用の使い魔にも使えるのはうれしい限りだ。またその種族の使い魔のレベルがすべてマックスになっている場合でも累積経験値は追加カードが実装された際に自動的に配分されるため、常にためておくのが賢明といえる。なお宝玉を失う条件があるかどうかは不明。

その能力から推測して新戦術を編み出せ!

ワーライオン

王者の威光

SPECIAL!!
王者の威光

ウルフ、タイガーときたらライオンも！ ということでワー兄弟に新たな家族ができた。3体で強化すれば相当なATKになりそうだ。雷属性なのでヨルムンガンドに取って変わる使い道になるのは間違い無さそう!?

予想される運用方法

特殊技の説明を見る限りでは屈指の戦闘支援カードといえる。範囲攻撃力アップは上昇量はそれほど多くはないかもしれないが、ワーウルフと組み合わせたときは脅威だ。そして攻撃範囲の拡大は写真を見れば一目瞭然、サクリファイス時に匹敵する大きさとなる。相手の攻撃範囲外から圧倒的ATKで瞬殺する、先手必勝の戦法が期待できる。雷属性なのもポイントが高いぞ。

ハーメルンの笛

ハーメルンの笛
範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵パーティを引き寄せる！

大きな笛にまたがったハーメルン。攻撃属性が雷単体、弱点属性が炎になっている。帽子を脱いで笛を吹くと、相手を引き寄せる効果のある音色が！ 相手を逃がしたくないときや移動距離で有利な状況を作るときにかなり重宝しそう。

予想される運用方法

相手を引き寄せる効果があるので、写真のように頭数を減らした敵パーティをゲート付近まで引っ張れば移動距離で大きなアドバンテージを取れる。カウントを見るかぎり5秒は持ちそうだ。特に［アルカナ］スキルを持つ敵を引き寄せれば退却までの時間で大きく有利になるのは間違い無い。またあらかじめトラップを設置しておき、そこへ誘い込むのも容易になりそう。

ハーメルン

New Factor 2 バトルフィールド

「反重力」フィールドが判明！

従来は大きさが若干違う2種類のフィールドのみだったが、あらたに2種類のバトルフィールドが追加されることが判明。その一つが反重力フィールド。これは写真の水色のゾーンの上に限り移動速度が上昇する仕掛けだ。施設とアルカナストーンを結ぶかたちなので、スピーディに制圧や封印を狙っていけるのが分かる。［アルカナ］スキル持ちは特に重要視すべきギミックだ。また戦闘に際してもゾーン上に居た方が攻撃の回避をしやすい反面、パーティの一部のみゾーンの上に居た場合に陣形が崩れやすいことも考えられる。もう一つのフィールドは体力に関するものだが詳細は不明。

New Factor 3 新装備品

装備品にも新しいものが追加された。右の写真は兜、鎧、盾といった防具のすべてが「スパイク」の名を冠するもの。下の写真は同様に「ルーフス」の名を冠する防具一式となっている。

下のような見た目が妖艶な(?)装備品もある。

CHECK

今回紹介している装備品は従来のものと違って選択するモードやレベルに関係無く出現する仕組みとなっているため、だれでも入手できる。また出現頻度もそこまでレアではなく、シリーズ防具でそろえやすいようだ。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2007-2008

気になる選手カードを公開 新バージョンの稼働まであとわずか!

欧州サッカーリーグがウィンターブレイクに入っているさなか、WCCFの新バージョンの追加情報が届いた。プレイヤーが一番気になるカードが、ついに公開となったのだ。1チーム各1枚、21選手を公開!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2007-2008

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2009年春稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

テキスト：半蔵門 WCCF 部

さまざまな調整が加えられ 新しくなった『07-08』

前年度のデータが採用されるWCCFの新バージョンの07-08。今月も先月に引き続き、新たな情報をお届けする。今月は、ついに公開となった選手カードの画像とパラメータを掲載。刮目して見よ！

全国クラブチームランキングがスタート

07-08から追加される新要素として「全国クラブチームランキング」がある。これは全国規模でクラブチームの獲得賞金額を競うというもの。1週間単位で集計され、月曜日から日曜日までで一つのサイクルとなっている。また、規模は日本を八つに分けた「エリア」とその上の「全国」の2種類があり、それぞれ一度チャンピオンになると「殿堂入り」となり、再度チャンピオンを獲得することはできない（エリアに関しては、別のエリアであれば獲得可能）。

ゲームバランスを調整

AIに手が加えられ、試合中の選手の動きが調整された。それに加え、旬なCPUチームが登場するなど、さまざまなポイントが新しくなっている。

引退した選手が対象となる「オール タイム レジェンド」のカードも復活予定。さらに06-07の「ペレ」のような「キング オブ レジェンド」も登場するそうだ。

新たなゴール パフォーマンスは!?

ゴール実況やゴール後のパフォーマンスを見るのも、プレイヤーの一つの楽しみ。新バージョンではどんなパフォーマンスが入っているのか、いろいろ探してみよう。

世界のフットボール事情とWCCF
WCCF MEETS FN FOOTBALL NOW 12 2008

年末年始の休暇を目前に迎えた欧州の各国サッカーリーグ。この号が発売されているころには移籍市場が開かれる。驚くようなビッグネームの移籍はあるのか!?

クリスティアーノ・ロナウド

見事、今年の欧州最優秀選手賞（バロンドール）を受賞。名実ともに世界一の選手となったといっても過言ではないだろう。次のバージョンでのパラメータは一体どうなる!?

ロイ・キーン

今シーズンはプレミアリーグのサンダーランドの指揮を執っていたが、チームはリーグの下位に低迷。その責任を取って辞任してしまった。マンUファンは複雑な心境では!?

月刊WCCFマガジン これまでのWCCF同様、07-08でも公式グッズの発売が予定されている。バインダーはもちろんのこと、トップローダーやデッキケースなど、さまざままアイテムが登場するそうだ。今月号の116ページに掲載している「アルカディ屋」でも予約できるので、気になる人は、そっちをチェックしてほしい!

フルモデルチェンジした

新・選手カード21枚を公開

2009年の稼働に先駆け、選手カードの一部が公開となった。今回お届けするのは、ゲーム中に登場するチームから1枚ずつ、計21枚の選手カード。ここではカード画像と共に、選手のパラメータと特殊能力も紹介するぞ。

ファン・ロマン・リケルメ

チームの攻撃を指揮する司令塔。相変わらずディフェンスの数値が極端に低いが、攻撃的MFとしては文句無いパラメータ。OFFの数値は下がったが、SPEが上がっているので逆に使いやすくなるかも知れない。今回もレアカード版が用意されるのだろうか!?

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	2	20	17	11	14	81

特殊能力
トリックパス

アレクシス・サンチェス

カナダで開かれたU-20W杯で、チリ代表として出場した若きクラッキ。セリエAのウディネーゼが保有権を持っていて、レンタル先のコロコロで頭角を現す。パラメータとしてはTECやSPEの数値が高く、サイドアタッカー向きと思われる。現実同様、FWとしても使えるかもしれない。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	8	16	11	18	16	84

特殊能力
敵陣を縫うドリブル

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2007-2008

レナト・アウグスト

ヨーロッパのビッグクラブが注目する攻撃的MF。現在稼働中の06-07でも優良白カードとして重宝したが、今作ではSPEとSTAの数値が上がり、さらに使いやすくなったと思われる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	8	16	15	16	15	85

特殊能力
スペクタクルの起点

クレーベル・ペレイラ

サントスでゴールを量産するゴールゲッター。SPEの数値が16と、そこそこあるものの、全体的には今一歩感は否めない。特にSTAの数値が低いのが痛い。1試合ぎりぎり持つか持たないか、といったところだろう。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	5	11	15	16	12	75

特殊能力
弾丸シュート

ロジェリオ・セニ

06-07でもレアカード化された、サンパウロの守護神。GKながら高いキック能力を持ち、FKで数多くの得点を挙げている。それがカードにも反映されているため、TECの数値が14とGKの割には高めに設定されている。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	18	14	17	9	10	80

特殊能力
ピンポイントフィード

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2007-2008

フランセスク・ファブレガス

キャプテンを務めるなど、今やアーセナルの中心選手に成長したMF。視野の広さと判断力に優れ、攻守に亘ってチームに貢献する。07-08シーズンの活躍が反映されたせいか、OFFとTECの数値が上がり、よりゲームメイカーとして使いやすくなっていると思われる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	11	19	13	15	15	89

特殊能力
ゴールの轍

ジョン・テリー

ブルーズの守備の中心として活躍するDF。その高いフィジカル能力を生かし、プレミアリーグや代表戦で、ゴール前に固い守備の壁を築く。全バージョンの06-07と比べて、OFFの数値が1低下。しかしながら全体的にパラメータが高く、高性能なDFであることは間違い無い。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
9	19	13	18	13	15	87

特殊能力
結束を導くディフェンス

フェルナンド・トーレス

リーガ エスパニョーラのアトレチコ・マドリードから、海を渡って移籍してきた快足FW。アタッカーに必要な能力をすべて有していて、どんな状況からでもゴールを奪う。カードのトーレスも、TECやSPEなど、攻撃に必要な数値がすべて高い。特にOFFは前作から2（レアからは1）もアップしている。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	4	17	17	18	15	90

特殊能力
反動の矢

ポール・スコールズ

マンチェスター・ユナイテッドの中盤を統率する、ベテランCMF。2008年で34歳になったスコールズだが、年齢による衰えを感じさせない活躍を続けている。カードのスコールズも、相変わらず高いパラメータをキープ。攻守にわたって計算できるハイスペックな1枚になりそうだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	12	15	15	14	17	87

特殊能力
確信の一撃

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2007-2008

カリム・ベンゼマ

今やフランス代表のレギュラーに定着した感もあるベンゼマが、スペシャルカード化。レギュラーカードから昇格しただけあって能力値もかなりアップしている。同僚フレッジ以上の活躍を期待できるか!?

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	5	16	18	16	14	87

特殊能力
不敵のボールキープ

バスティアン・シュバインシュタイガー

バイエルンだけでなく、今後のドイツ代表を背負って立つMF。左右両サイドをこなせ、ドリブルやシュート、FKなどのプレイを高い次元で披露する。本作でもパラメータは依然として高いまま。レアカードへの復帰はあるか!?

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	10	16	15	17	15	88

特殊能力
ショットオンジエッジ

クラス・ヤン・フンテラール

オランダ代表にも名を連ねるFW。同じオランダ代表のファン・ニステルローイがケガにより離脱したレアル・マドリードに、その穴を埋めるべく移籍。リーグ戦だけでなく、チャンピオンズリーグでの活躍が期待される。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	5	15	18	15	16	88

特殊能力
ハンティングボレー

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2007-2008

ロイ・マカーイ

バイエルン・ミュンヘンから、母国のフェイエノールトに移籍してきた万能型ゴールゲッター。身長が高く、キックだけでなく、ヘディングでもゴールを量産する。30歳を超えているせいかSTAの数値が低めだが、ストライカーとしては十分なパラメータになっている。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	4	15	17	15	13	82

特殊能力
狡猾なゴールハンター

カルロス・サルシド

センターだけでなくサイドバックもこなせるDF。177センチと身長は決して高くないが、所属チームのPSVやメキシコ代表でも、豊富な運動量で活躍している。ゲーム中のサルシドも現実同様DEFだけでなくSPEの数値が高いので、CBとSB両方のポジションで使えそうだ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	17	12	15	17	16	88

特殊能力
迅速無比なストッピング

43 | Alberto PALOSCHI

アルベルト・パロスキ

これからの成長と活躍が期待される、イタリアの新星。有名選手がそろうA.C.ミランでは出場機会に恵まれないが、交代で出場した直後にゴールを決めるなど、非凡な才能を垣間見せる。カードのパロスキのパラメータは決して高くないが、ミランでU-5を作りたい人には重宝されるかも!?

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	6	15	14	15	12	78

特殊能力
ワンタッチストライカー

10 | Francesco TOTTI

フランチェスコ・トッティ

WCCFで皆勤賞を続ける、ローマの王子様。OFFやTECといった攻撃に必要な数値だけでなく、POWやSTAの数値も高いので、どんなバージョンでも使いやすい選手。07-08では、全体的に数値が低くなったが、それでも合計値が90を超えているところはさすがといったところ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	7	18	18	15	15	91

特殊能力
最前線の司令塔

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2007-2008

8 | Zlatan IBRAHIMOVIĆ

ズラタン・イブラヒモビッチ

クラブチームだけでなく、世界を代表するFWに成長した感のあるイブラヒモビッチ。STAやSPE数値に難があったが、前作で一気にパラメータが上昇。今作でもその高い数値をキープしている。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	6	19	19	15	16	93

特殊能力
エアコマンダー

10 | Alessandro DEL PIERO

アレッサンドロ・デル・ピエロ

30歳を過ぎても輝きを失わないユベントスの象徴。キャプテンとして、そしてFWとしてチームを支え続ける。セリエAやチャンピオンズリーグでの活躍が反映されたのか、05-06よりも高いパラメータになった。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	7	19	13	14	15	87

特殊能力
ゴールへのハス

19 | Lionel MESSI

リオネル・メッシ

名実ともにバルセロナの中心選手になったアルゼンチン人FW。06-07でも十分にパラメータは高かったが、今回はレアカードではないにもかかわらず、それ以上の数値になっている。右サイドの定番になるか!?

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	8	19	13	19	15	92

特殊能力
スモールの崩し

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2007-2008

1 | Iker CASILLAS

イケル・カシージャス

白い巨人を最後方で支える守護神。ブッフォンやツェホと並び、世界最高のゴールキーパーと称されることもある。今回のカードでも残念ながらDEFが20に届かなかったが、それでもGKとしてハイレベルな数値になっていることには変わりはない。特にSPEは16とGK最速クラス。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
8	19	12	15	16	13	83

特殊能力
カバーガーディアン

7 | David VILLA

ダビド・ビージャ

チームのバレンシアはもちろん、スペイン代表でもレギュラーに定着した俊足FW。今年開催されたEURO2008での大活躍も記憶に新しいだろう。カードのパラメータを見てみると、かつてWGとして起用されていただけあって、これまで同様SPEやTECの数値が高くなってる。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	7	17	13	18	16	90

特殊能力
シューティングスター

車輪の深奥を体感せよ!

今号では、2ndエクスパンションの攻略だけでなく、『悠久の車輪』のトッププレイヤー同士の動画を紹介している。解説している対戦のポイントを意識しながら見れば、トッププレイヤーが何を考えながらプレイしているのかを垣間見ることができるだろう。初心者から上級者まで参考になること間違いなしだ!

付録 DVD 収録コンテンツ
『悠久の車輪』トッププレイヤー対戦動画

付録のDVDには、トッププレイヤー同士の対戦動画が収録されているぞ。熟練の技を目に焼きつけよう！ なお、P080に動画の解説があるので、あわせて見てほしい。

悠久の車輪®
Eternal Wheel

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：スクウェア・エニックス／タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2

『悠久の車輪』最新情報を紹介!

揺れ動く運命・外伝シナリオ

現在稼動中の「揺れ動く運命」においても、これまで同様特定のシナリオにて特定のカードを盤面に配置しておくことで、それぞれのキャラクターの外伝をプレイできる。なお、これも以前と同様に、シナリオ選択時に盤面に置いてあればいいので、ゲーム中では使用しなくてもいい。

外伝をプレイするのに必要なカードは右の表にまとめてあるので、参考にしてほしい。なお、好評発売中の公式キャリーバインダーに付属するプロモーションカード版「聖王アレキサンダー」にも専用の外伝が用意されているぞ。

それぞれの外伝は、最終章ともなれば非常に高い難度になる。クリアするのも一苦労だろう。しかし、繰り返しプレイすることで（正確には3回目以降）シナリオの難易度は徐々に下がるので、諦めずに挑んでいけばクリア可能だぞ!

	必要カード		
Ⅰ-3	聖王アレキサンダー（PRカード）	➡	Ⅸ-1
Ⅰ-6	王宮警備兵スペサルティン 深海の教官アウイン	➡	Ⅴ-1
Ⅲ-4	氷雪に佇む巫女ラニン	➡	Ⅵ-1
Ⅳ-3	飛び跳ねるアルネ	➡	Ⅶ-1
Ⅳ-4	念気の老師ファラウォン	➡	Ⅷ-1

1stエクスパンションまでのカード変更点解説

今回のカード追加にあわせて、いくつかのカードに調整が加えられた。これまで使いにくかったカードもある程度使いやすくなったので注目したい。代表的なアビリティとスキルの変更を解説するとともに、下表に一覧（編集部調べ）を掲載するので、参考にしてほしい。

●聖王アレキサンダー

スキル、アビリティともに強化された。主人公の面目躍如といったところか。AP最大時は、回復エリアなら召喚獣と戦闘してもそうそう落ちない強力さだ。アビリティの効果時間も延びているので、使用時の戦力低下も抑えられている。

●堕天使ルシフェル・神祖アルカード

どちらも、撤退しても攻撃力がリセットされないようになった。よほど繰り返し撤退しなければ試合終盤にはかなりの強さになるだろう。

●灰色の賢者サウザンド

スキルによるATKの上昇が強化された。最終的には30になるので、強力なアビリティを持ちつつ戦力として働いてくれるユニットになったといえる。

●鮫の王レッドアイ

スキル「逆境の力」が、HPが200程度になるまで発動しなくなった。その代わりスキルによるATKの上昇幅が増えたが、やはり発動するタイミングが遅くなったことにより、以前ほどの安定した強さは発揮しにくいだろう。

●ダライアス・ドラゴンゾンビ

どちらも、アビリティで生じるダメージが低下した。猛威を振るったカードだけに妥当なところか。とはいえ、それでもまだまだ強力なカード。新カードとの組み合わせを工夫すれば十分な力を発揮してくれるだろう。

No.	ユニット名	変更箇所	変更の目安
ar009U	進撃の歌い手ヴェネタ	アビリティ	強化
ar010SR	聖王アレキサンダー	アビリティ	強化
		スキル	強化
ar013SR	堕天使ルシフェル	スキル	強化
ar018SR	灰色の賢者サウザンド	スキル	強化
sc009SR	鮫の王レッドアイ	スキル	強化&弱体化
sc011C	紫海の防衛者タンジェリーナ	アビリティ	強化
sc015R	ダライアス	アビリティ	弱体化

No.	ユニット名	変更箇所	変更の目安
si008SR	輝く瞳アイリス	アビリティ	強化
si022U	黄金の原のセチア	スキル	強化
ba022C	砂嵐の舞姫ヴェスト	アビリティ	強化
ba024U	耕すものビエラ	アビリティ	強化
ba025C	地を穿つフェイ	アビリティ	強化
		スキル	強化
ne004SR	神祖アルカード	スキル	強化
ne016R	ドラゴンゾンビ	アビリティ	弱体化
ne019R	優しさのエキナシア	アビリティ	強化

公式バインダー発売中!

『悠久の車輪』専用キャリーバインダーがebten限定グッズとして発売中だ。付属プロモーションカードとして、シナリオモードでオリジナルシナリオをプレイできる本誌連載中のノベル版アレキサンダーも付いているぞ!

■悠久の車輪 公式キャリーバインダー
■定価：5,700円＋税(5,985円)送料込み
■好評発売中

詳細はP116へ!!

年末年始Wキャンペーン

■期間：12月25日(木)午前8:00
～1月14日(水)午前6:00

その1「経験値+100キャンペーン」

キャンペーン期間中、通常獲得できる経験値に加えて、さらに+100の経験値をプレゼント!

・ゲーム中のリザルト画面では、通常獲得できる経験値のみが表示され、+100の分は表示されません。一旦ゲームを終了し、次回のリザルト画面になった時にご確認いただけます。

その2「召喚獣プレゼントキャンペーン」

キャンペーン期間中、ゲームをプレイした人に抽選で召喚獣がプレゼントされるぞ!

抽選はプレイするたびに行なわれるので、これから『悠久の車輪』をはじめたい人、召喚獣がフルコンプしていない人に大チャンスだ!

・抽選で当たった方に、ラファエルを除く六体の召喚獣の中から、ランダムに一体をプレゼントします。
・抽選結果は、一旦ゲームを終了し、次回召喚獣を選択する時にご確認いただけます。

※オンラインであれば、全てのモードが両キャンペーンの対象となります。オフラインでのプレイは対象外となります。

妄想の車輪 **「昼」・「夜」限定スキル**：今回、上記の通り「昼」や「夜」限定のスキルを持つユニットが強化されている。今バージョンで追加されたカードの中にもアルヴとキャンディーという強力なユニットがいるので、時間帯をコンセプトとしたデッキを組んでみるのも面白いだろう。どのユニットのアビリティも強力なので、爆発力の高いデッキが組めるぞ。

新タイプのエンチャントの活用法と対処法

今回追加された新たなタイプのエンチャント系アビリティ。非常に強力なので、その性質の把握と対策は必須だぞ!

基本的な性質

今回、「近くに居るユニットの国家を○○に変え、周囲の○○ユニットの〜」というエンチャント系アビリティ持ちユニットが各勢力に追加されている。この効果は、それぞれの所属する国家のユニットであれば、画面全体に及ぶのが大きな特徴だ。また、範囲内でエレメンタルを設置した場合、変化した国家のエレメンタルを設置することになるのも忘れないように。

なお、これも各国家にある「〜の教え」を同時に使った場合、国家変化はエンチャントの範囲内ではエンチャントの効果が優先される。近くにこのタイプのエンチャントが2種類ある場合は、後から設置されたエンチャントが優先されるぞ。

シルヴァランドであれば全味方ユニットを回復できるティアレリアなどは非常に強力。デッキの核になれるユニットだぞ。

設置場所はよく考えて

どんなに強力であっても、エレメンタルごと壊されてしまっては意味が無い。設置するときは壊されにくい場所に置くようにしたい。

一番分かりやすいのが回復エリアの近く、なおかつその左右の端だろう。のちのちの展開を考え、左右どちらかに固めて設置するとそこを中心に魔法陣を広げられるので、エレメンタルも守りやすく陣地も広げやすい。敵は破壊のためにこちらの陣地深くまで攻め込まねばならず、回復エリアが近いので迎撃がかなり楽になるぞ。

場合によってはエレメンタルをエサに敵を引き寄せて撃破し、そこから魔法陣を広げるという使い方も有効になるぞ。

このように、うまく固めて設置して相手から守りきれば、次第に有利な状況へ持ち込むことができるぞ。

対処法を知ろう

画面全体に効果が及ぶとはいえ、その効果はあくまで特定の国家限定。「〜の教え」で敵の国家を変えてしまえば効果を受けなくなる。

また、一定のダメージを与えられるダメージ系アビリティも比較的対策として使いやすい。まとまったダメージを与えて敵を撃破するといい。

なお、エレメンタルとユニット両方にダメージを与えられる「炎の見張りゴブリン ナンガ」は、扱いは難しいが対策として強力な一枚だ。

「精霊の願い」を持つこの二体は使いやすい「〜の教え」持ちだ。ただし、どうしても撤退しやすい。国家変化をこまめに使いたいなら、後方で援護できるマスター〜のフランやリュエリアもオススメ。

カードピックアップ第一弾 真珠の王妃セレナード

アビリティ:マーメイドの秘術	AP4	スキル:立ち上がる決意	召喚獣カスタマイズ:DEF↑
一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、以下の能力を与える。「このユニットの国家が本来とは違う場合、受けるダメージを反射する。」		このユニットが復活した時、一定時間の間、味方ユニットの移動力を上げる。	脅威の存在 関係1:鮫の王レッドアイ 相談役 関係2:海の森の占い師シリカ

ここでは、特定のカードをピックアップして紹介する。今回は「真珠の王妃セレナード」。扱いは難しいが、その性質を理解して使えばなかなかの強さを発揮してくれるぞ。

基本的な性質

コストが低い分ATKは低いが、射程はLV相応。スキルによる移動速度上昇が非常に強力で、効果時間も約14カウントとかなり長い。アビリティは「反射」となっているが、自身もダメージは受ける。しかし、LV3ユニットでLV5ユニットを撃破可能なうえ、効果時間が約50カウントもあるので回復して再度戦闘させることも可能だ。

有効活用するには?

デッキ編成としては、セレナードのほかはLV3シーカーとLV1のユニットを3体そろえて、狙った敵を倒しやすいシーカーと組ませる形が安定する。「〜の教え」持ちを入れるのも忘れないように。

組ませる相棒は「鮫の王レッドアイ」か「鉄獅子の傭兵コリヴ」などがオススメ。レッドアイは基本スペックが高く、コリヴはレッドアイにつぐ基本スペックを誇りつつ、自身も「〜の教え」と相性がいいのがポイント。また「戦闘用メイド キャンディー」のように、コストが高い分HPのあるLV2シーカーもアリだ。これらのユニットにセレナードのアビリティをかけ、高レベルの敵ユニットをがんがん倒していこう。

レッドアイなどなら強気に攻めてくる高レベルユニットも撃破できるので、そのまま有利に戦いを進めたい。

セレナード写真館

美しさと厳しさをあわせ持つセレナード。相手は王族だけに、じっくり見るのは失礼かも?

勝ちモーション

攻撃モーション

妄想の車輪 **コリヴの補足**:コリヴは、所属がアルカディアで第二所属国家がグランガイア。このコリヴにリフィーの「アルカディアの教え」を使いアルカディアのみの所属にした場合、なんと「国家が本来とは違う」とみなされ、アビリティの追加効果であるHP回復が適用されるのだ。国家変更の効果を受ければ確実に能力を発揮できるので、デッキに組み込みやすいぞ。

DVD 連動

トッププレイヤーの超絶プレイがここに! DVD連動対戦動画解説

ここでは、本誌付属のDVDに収録されている対戦動画について解説するぞ。『悠久の車輪』をプレイしたことない人も、これを見て興味が湧いたら、ぜひプレイしてみてほしい!!

バトル1 旧環境対決 ~MIST VS トニー・カッコ~

序盤・魔法陣をめぐる攻防

MIST側はシリカ、タイガーアイ、ローズクォーツ、ジャービ、アルネ、ロタネー、カウス、コリアンダーという8枚デッキ。トニー・カッコはタジーヌ、ダライアス、カウス、コリアンダー、ティートの、敵にダメージを与えるアビリティを持つユニットで固めた編成で戦闘開始。

トニー・カッコは向かって左サイドにタジーヌとカウスを固め、逆側にティート、中央からダライアスを進軍させる。それに対してMISTはダライアスを避け、数の多さを利用して敵をすり抜け魔法陣の展開を狙う。進軍してくるダライアスに対し、MISTはエレメンタルを設置した瞬間にロタネーの「置換戦法」で味方エレメンタルの上に移動させ、エレメンタルの設置を阻止(**※1**)。さらに大きなサイズでジャックポットを召喚する。

エレメンタルの設置中にロタネーの「置換戦法」。この使い方は見事! 倒さずともダライアスの動きを封じている。

中盤・198~140カウント

お互い召喚を一回終えた後。右サイドに展開していたMISTのロタネーが再び「置換戦法」を使い、今度はティートと場所を入れ替えて敵陣深くに進入し、エレメンタルを設置。その間に逆サイドでもタイガーアイが敵の包囲を抜けてエレメンタルを設置し、非常に大きなサイズ(**※2**)でジャックポットを召喚することに成功する。

このままでは、そのまま召喚師のHPが0になって負けてしまうので、トニー・カッコはダライアスをジャックポットに突っ込ませつつ、潜在能力(**※3**)の発動したリヴァイアサンで逆転を狙う。

終盤・ギリギリの削りあい

シリカを突っ込ませることでスキル「精霊の願い」(**※4**)を発動させ召喚ゲージを溜めて、一気に決着を計るMIST。召喚ゲージが溜まったところでタイガーアイをすり抜けさせ、大きなサイズでの召喚を狙うが、タイガーアイはタジーヌの「熱波の渦」とダライアスの攻撃で撃破されてしまう。しかし、MISTは思い切って召喚する。トニー・カッコはタジーヌでHPの少ないジャックポットを倒しにいくが、MISTがシリカを盾にしてこれを防ぎ、ギリギリ削って勝利!

シリカがジャックポットをかばって攻撃を受けるというこの細かい行動が勝利へとつながった。的確な状況判断の賜物といえるだろう。

補足

MISTデッキ

ユニット名	C/L	タイプ	HP	ATK	国家
シリカ	1/1	マスター	500	18	sc
タイガーアイ	2/2	シーカー	830	46	sc
ローズクォーツ	1/1	シーカー	520	29	sc
ジャービ	4/2	マスター	1000	35	sc
アルネ	1/1	シーカー	520	28	ba
ロタネー	1/1	キーパー	540	29	ba
カウス	1/1	キーハー	540	33	ba
コリアンダー	1/1	シーカー	520	25	ne

トニー・カッコデッキ

ユニット名	C/L	タイプ	HP	ATK	国家
タジーヌ	2/2	マスター	800	30	gr
ダライアス	5/5	キーパー	1496	75	sc
カウス	1/1	キーパー	540	33	ba
コリアンダー	1/1	シーカー	520	25	ne
ティート	3/1	キーパー	799	49	ne

※両者とも、2ndエクスパンションのカードは使用しないという条件でデッキを作成。

※1 エレメンタル設置中に、何かしらの方法で味方のエレメンタルの上や、敵回復エリアの上に敵を移動させると、なんとエレメンタルの設置がキャンセルされてしまう。

※2 召喚獣のHPは、魔法陣のサイズで決まる。HPが多いほど長く滞在するので、召喚士に与えるダメージが上がることになるのだ。

※3 召喚士のHPが一定以下になった状態で召喚獣を召喚すると、召喚獣の潜在能力が発動する。どれも強力で逆転性が高い。リヴァイアサンの潜在能力は、「敵全体にダメージを与え、味方の攻撃力と防御力と移動速度を上げる」だ。

※4 「精霊の願い」とは、そのスキルを持つユニットが撤退したときに、一定量召喚ゲージが増えるというもの。これを持つユニットを繰り返し撤退させることで召喚ゲージを増やし、高速で召喚獣を召喚することも可能なのだ。

バトル2 新環境対決 ~SANA VS .mm~

序盤・戦線を上げよ!

SANAのデッキは、コルツフット、アニス、サイプレス、キャンディー、バイカル、とネクロポリスのユニットのみで固めている。対する.mmは、スペサルティン、レッドアイ、セレナード、ミラクという編成での対決となる。召喚獣はお互いリヴァイアサンを選択した。

開幕、向かって左側に戦力を集中させた.mmに対して、SANAは広く展開を狙うが、セレナードの攻撃でなかなか戦線を上げられない。召喚ゲージが溜まったところで小さめのサイズながらもリヴァイアサンを召喚して(**※5**)戦局の打破を狙うが、スキをついて右側から上がってきた.mmのレッドアイにエレメンタルを設置される。.mmはそのままリヴァイアサンを召喚しリードを一歩奪った。

互いに召喚しあった形だが、魔法陣のサイズの差で.mmがリードすることに。落ち着いた対処で着実に魔法陣を広げた結果だろう。

中盤・183~113カウント

どうしても左側の守りを崩せないSANAは、ユニットを集中させつつサイプレスのアビリティ(**※6**)なども駆使して、強引にセレナードを撃破し魔法陣を拡大しようとする。

だが、セレナードにうまく退避され、撃破に手間取っているスキにレッドアイが再び逆サイドに侵入。.mmは2度目の召喚を行う。これに対して、SANAはリードされているためリヴァイアサンで迎撃ができず(**※7**)、.mmが大きなリードを奪う結果に。

終盤・残り時間との勝負

なんとかセレナードを倒したSANAは魔法陣を展開して戦線の押し上げを狙うが、.mmは復活させたセレナードとレッドアイで今度は右側のラインを上げていく。さらに、左側でもスペサルティンが自身のエンチャントを利用して高速で敵陣まで移動、そのまま魔法陣を展開して3度目の召喚を行ない再度リードを奪う。

これに対してSANAはリヴァイアサンの潜在能力で逆転を狙うが、リヴァイアサンの攻撃が決まる前に時間切れになってしまう(**※8**)。うまく相手の動きを抑えてやりたいことをさせなかった.mmが、序盤のリードを生かして逃げ切り勝利をおさめた。

右側から上がってくるセレナードとレッドアイ。この二体の射程の長さと能力の高さを生かしての戦線を維持し、リードを守りきった。

補足

SANAデッキ

ユニット名	C/L	タイプ	HP	ATK	国家
コルツフット	1/1	キーハー	540	29	ne
アニス	2/2	シーカー	830	45	ne
サイプレス	2/2	キーパー	860	56	ne
キャンディー	3/2	シーカー	936	50	ne/gr
バイカル	3/3	マスター	1025	33	ne

.mmデッキ

ユニット名	C/L	タイプ	HP	ATK	国家
スペサルティン	2/2	キーパー	860	53	sc
レッドアイ	3/3	シーカー	1062	59	sc
セレナード	3/4	マスター	1100	34	sc
ミラク	2/1	シーカー	624	34	ba

※両者とも、使用可能カードに制限は無しという条件でデッキを作成。

※5 リヴァイアサンは召喚時に敵全体に少しダメージを与え、滞在中は敵全体に徐々にダメージを与える。ユニット同士の戦闘の手助けになる優秀な能力だ。

※6 サイプレスのアビリティは、敵の攻撃力と防御力を下げる換わりに、自身が撤退するという大きなリスクを持っている。

※7 リヴァイアサン同士の場合、お互い移動速度が遅いため、それぞれのリヴァイアサンをぶつけると移動速度がさらに下がり、HPがどんどん減って敵に攻撃を決める前に消えてしまうことが多い。これで、相手の攻撃を防いでリードを守るのも一つの戦法なのだ。

※8 リヴァイアサンは、召喚から攻撃が決まるまで非常に長い時間がかかる。そのため、対戦終盤で召喚すると攻撃が間に合わずに時間切れになってしまうことも多いのだ。

妄想の車輪 **ランカー対決はまだほかにも!**:このほかにも、対戦動画収録の日にはランカー同士による対戦が多数行なわれた。見どころの多い試合は多く、その一部は1月21日発売予定の「アルカディアカードゲームコンプリートVol.3」に収録されている。ランカー同士の熱い戦いをもっと見たいのであれば、そちらの方もぜひチェックしてほしい。

DVDの動画を参考にして高得点を目指そう！

D1GP ARCADE PROFESSIONAL DRIFT GAME

本作『D1GP ARCADE』は速さではなく「ドリフト」を競うレースゲームということもあり、戸惑っている人も居るのでは!?　そういった人は付録DVDの動画を見て、走り方を覚えてほしい。

D1GP ARCADE
■メーカー：TAITO
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日：2008年9月（稼働中）
■使用基板：Type X2

Text: ずるずる

付録DVD 収録コンテンツ
サンプル追走動画
追走モードの動画を収録。これを参考にして、自分の走りに磨きをかけてほしい。

従来のレースゲームと一味違い、ドリフトの華麗さを競う『D1GP ARCADE』。付録のDVDにはサンプルとして、初心者がてこずりがちな「追走」の動画を収録した。コースは、隠しコースの最後に登場する「富士スピードウェイ」の順走と逆走の2コースだ。今回収録した動画を参考にして、ほかのコースも含めて、ハイスコアを狙ってほしい。

ここでは、高得点を狙う際にカギとなる、ちょっとしたポイントを紹介していく。

ちなみに今回の動画を収録したのは稼働直後の10月上旬。順走、逆走ともに12000点前後しか出せなかったが、攻略を進めていけば順走で14000点、逆走で16000点をオーバーできるはずだ。

POINT1 ポイントを稼ぐ位置取り

ドリフトポイント（以下DP）が加算される条件はライバル車と同時にドリフト（シンクロ）すること。その上で、ライバル車に接近できれば「接近ボーナス」がさらに加えられる。DPは、ドリフトしている時間が長いほど増える速度が上がっていく。つまり、ライバル車にギリギリまで近付いて、長時間ドリフトを続ければ高得点が狙えるということ。ライバル車の後ろに、追突せずにぴったりと張り付くことが要求されるのだ。

追突には要注意! 焦りは禁物

ライバル車にぶつけると減点なので、アクセルを踏み過ぎると逆にDPを稼げない。落ち着いて接近してからドリフトしよう。ちなみにスタート直後は追突しても減点されない。

POINT2 S字の切り返し・その1

追走で引っかかるのが「S字コーナー」だろう。コーナリング中はライバル車のイン側にマシンを入れれば接近ボーナスが入る。しかしその状態でS字コーナーを切り返すと、接触したりアウト側にコースアウトしてしまう。そうならないためには、切り返す瞬間にいったん減速して、ライバル車の後ろを経由して、再度マシンをイン側に滑り込ませよう。

この状態で、アクセルを踏んだまま切り返すと、接触、もしくはコースアウトしてしまう。そうならないためには、最初のコーナーの終わり際に減速する。そして……。

いったん減速して後ろに回り込む

ライバル車の後ろに回り込んだら、再び加速して近付き、ドリフトへ。くれぐれも接触しないように気を付けよう。

加速して再度接近する

POINT3 S字の切り返し・その2

S字コーナーを切り返す際、接触していないのにDPの加算が途切れてしまったという経験はないだろうか？　DPが加算される条件はライバル車と同じタイミングで「ドリフトしている」こと。途切れてしまう原因は、切り返す瞬間に「マシンがまっすぐ前を向き、グリップ走行してしまうから」なのだ。上記したが、DPはドリフトの時間に応じて、得点の上昇スピードが上がっていく。つまり、ドリフトが途切れてしまうと、自然に獲得するDPが低くなってしまうのだ。

それを防ぐためには、切り返す際、ステアリングを素早く操作する必要がある。直進状態を作らないように注意しよう。

素早く切り返してドリフトを切らさないように

マシンがまっすぐ前を向いてグリップしてしまうと……。

ドリフトが途切れたと判断され、DPの加算がストップしてしまう。素早くステアリングを操作して、ドリフトをキープしながら切り返そう。

細かな知識を網羅してより強く!

三国志大戦 蒼天の龍脈

アルカディアモバイルも絶賛更新中!!
「アルカディアモバイル」で、「三国志大戦 蒼天の龍脈」の攻略情報を更新中!! 本誌だけではなく、こちらもチェックしよう!!

新しい要素である兵書の効果を、さらに詳しく解説!! さらに、見聞伝で上位にランクインするマリーンズ君主のインタビューも掲載!

兵書の効果を詳しく解説!!

兵書解説

軍師が身に付ける「兵書」。さまざまな効果があり、軍師の能力を引き立てるものも多い。その性質を理解して有効な使い方を知れば、軍師の能力を最大限いかせるぞ!

わずかな効果でも侮るなかれ

兵書は、[illegible]、どれもサポート的な能力のものが多く、デッキの主軸に据えるほど強力なものではない。しかし、その効果と兵略、計略を組み合わせることで、独自の戦術を組み上げたり、軍師の兵略の能力をより際立ったものにすることができるのだ。

自身のデッキと軍師の兵略の性能、これらをよく理解した上で装備する兵書を選ぶことも重要。

兵書は、[illegible]付けることができない。その上、新しい兵書を入手した場合には、上書きするかどうかを決めなくてはならない。そのため、兵書を獲得したときはよく考えた上で、あるいはあらかじめ何を目的としてするかを考慮に入れた上で、その兵書を装備するかどうか決めるのが重要なポイントになるぞ。

兵略に付く兵書

兵略に付く兵書は兵略同様効果が一瞬のものになる。組み合わせ次第では戦況を変える可能性もあるので、その性質をよく理解しておこう。

名称	効果	備考
再起興軍	味方の復活カウントを減らす	3秒
兵力増援	味方の兵力を回復する	約10%～5%
士気上昇	士気が上がる	0.5
櫓再敷設	櫓を復活させ、強化する	2段階
同盟締結	最大士気が上がる	最大士気+1

・櫓再敷設

櫓を復活させるかなり特殊な兵書。使用できるステージは限られてくるが、守りでの効果は大きくなってくる。

櫓は、攻撃2回分が修復され、ダメージを受けただけで壊れていない櫓の耐久力も2回分修復する。どちらかといえば、やはり防柵が多いデッキで運用するときに向いている。これにより守りをさらに固めることができるので便利だぞ。

このように櫓の多いステージでは防柵と組み合わせて堅い守りを敷くことができるので頼りになるぞ。

・再起興軍

効果はわずか3秒分と少なめ。ここで注目して欲しいのがそれを装備できる軍師。転進再起に装備できる荀彧、再起興軍に装備できる魯粛、そして太平要術に装備できる張角は、それぞれほかの同様の兵略を持つ軍師に比べて、その効果が大きなものになる。復活までが迅速になるので、再起を目的として使用するのであれば非常に重要な効果になってくる。

太平要術に兵書の再起興軍を装備すれば、単純に通常の再起興軍を大きく上回る性能に! オススメの組み合わせの一つだぞ。

・士気上昇

効果は士気0.5分。わずかな効果であるが、それでも士気が増えるのは軽視できない。特に、兵力増援などの奥義と組み合わせ、一気に畳み掛けたいときなどに重宝する。

戦線を押し上げ、計略を通常より早く使用できるので、号令などの武力で押すデッキを組み、兵力増援を使うのであれば付けておいても損は無い兵書だ。兵力増援(七星祈祷、集中増援含む)を使える軍師は皆装備できるので、兵書の候補に入れておきたい。

追い込まれても、兵力増援を使って態勢を立て直し、士気を増やすことができれば

号令を使って押し返すことも可能だ。自身の士気ゲージを良く見て使うタイミングを計ろう。

陣略に付く兵書

陣略に付く兵書は、効果時間が設定されているものがほとんど。効果が期待できるものは意外と短かったりするので、よく理解して使いたい

名称	効果	備考
範囲拡大	効果範囲が拡大する	永続
効果延長	効果時間が長くなる	元の効果が長いものほど長くなる
武力上昇	影響下の味方の武力が上がる	＋1、約4カウント
知力上昇	影響下の味方の知力が上がる	＋1、約4カウント
知力減退	影響下の敵の知力が下がる	－1、約4.5カウント
兵軍連環	影響下の敵の移動速度が下がる	約4.5カウント
迅速突撃	騎兵の突撃発動距離が短くなる	約4カウント
迅速走射	弓兵の走射発動間隔が短くなる	約4.5カウント
迎撃強化	槍兵の迎撃ダメージが上がる	約4.5カウント
迅速攻城	味方の攻城速度が上がる	永続
攻城強化	味方の城攻撃力が上がる	永続
敵城弱体	敵城から受けるダメージが下がる	敵城からのダメージ大幅減少、約10カウント
業炎強化	陣略の効果が上がる	約4.5カウント
鉄鎖強化	陣略の効果が上がる	約4.5カウント
奮陣強化	陣略の効果が上がる	約4.5カウント
闘陣強化	陣略の効果が上がる	約4カウント
遠弓強化	陣略の効果が上がる	約4.5カウント

・兵軍連環

陣略の兵軍連環と同様、相手の移動速度を下げる効果がある。そのため、敵の能力を下げるタイプの陣略との相性は非常に良い。この兵書を付けた陣略に敵部隊を誘い込み、計略と併用すれば逃さず敵をせん滅させることも可能だ。ほかに良い組み合わせが思いつかなければ、とりあえず付けておいて損はしないだろう。

特殊な効果の陣略と組み合わせて相手を逃さずせん滅すれば、ワンチャンスで勝負を決めることも可能

・能力の変化する兵書

範囲内の武将の能力が変化する兵書は、武力上昇、知力上昇、知力減退の三つ。どれも効果時間は4カウントほどと短め。この効果が発動しているうちに何かしらの計略を使用して、高い効果を発揮させたいところだ。

効果を最大限に活用するなら、ゲージがマックスになったら即使用するのではなく、計略を使うタイミングなど状況に合わせて陣略を発動するのが理想的な使い方だ。

武力上昇は敵と接触して使えば、短時間で大きな効果が期待できる。ギリギリまで敵を引き付けて使おう。知力上昇は、知勇兼陣などに付けて知力を+2にして号令のカウントを伸ばしたり、ダメージ計略の威力を上げると有効だ。知力減退は当然ダメージ計略や妨害計略との併用が理想。敵主力の壊滅を狙いたい。

・相手の城に影響を与える兵書

敵の城に影響を与える兵書。これらは当然陣略の効果を受けつつ、攻城エリアに入らないと兵書の効果を発揮できない。攻めに特化した兵書といえるだろう。城に取り付く前、少し早めに発動しても問題はない。

迅速攻城、攻城強化は効果こそ特別大きくないものの、迅速攻城は僅かの差で攻城が決まることもあるので馬鹿にはできない。攻城強化は、どちらかといえば武力による攻城力の差がはっきりとした差で期待できるようになるのが重要だ。

敵城弱体は、敵の城から受けるダメージが減少するので、マウント時に攻城中の味方が撤退しにくくなるのは重要。三つの中では明確に効果が分かる兵書といえるだろう。

・固有の特殊な兵書

業炎強化は、その名の通り極滅業炎のダメージを上げる兵書。短時間でのせん滅が可能だが、兵軍連環の兵書を付ければ、敵の移動速度を下げて逃すことなくダメージを与えられるのでどちらを優先するかはプレイヤー次第だろう。

迅速走射と遠弓強化は、どちらも軍師・呂蒙の兵書。どちらも効果時間は短いので、範囲拡大の方が僅かでも効果範囲が広がる分オススメ。

迅速突撃、闘陣強化も、軍師郭嘉のみのもの。こちらも効果時間は短め。突撃前に発動することで効果を期待できる、闘陣強化の方がやや使い勝手が良いだろう。

奮陣強化と迎撃強化は軍師馬謖の兵書。やはり軍師の特徴をより際立たせるために、奮陣強化を付ける方がオススメか。発動直後であれば、素早い戦線の立て直しが可能になるぞ。

同盟締結を使ったデッキ

属性号令と虚誘掩殺を活用!

[illegible]

七星祈祷を使用する。

堕落の舞いを使用すると、本[illegible]を組むと最大士気が[illegible]

[illegible]

[illegible]えるのだ。

堕落の舞いを使用する前や、相手[illegible]必要士気が7以上で強力な計略が使用[illegible]合は、【UC】[illegible]

[illegible]

対策

相手が万全の態勢で舞えないようにするのが理想。強力な弓兵が居るデッキであれば、戦線を維持しやすく相手もなかなか舞えない。最大士気が12の状態なら号令を使用しても虚誘掩殺は大きな効果を発揮できない。敵を各個撃破して時間を稼ごう。お互いの士気ゲージの量をよく考えて計略を使おう。

また、必要士気の少ない計略を小出しにして敵を倒すのも有効。使用するほど強力になる決起系の計略は特に有効な対抗手段だ。

計略でなく奥義を使って、相手に計略を先に使わせるのもアリ。相手はまず間違いなく七星祈祷なので、奥義で押して計略でせん滅できればそのまま攻城までつなげやすいぞ。

イラスト（左から）[illegible]

オススメスタイルをピックアップ！

MELTY BLOOD Actress Again

細かい変更が多いVer.Aのスタイルを再考察。長所、短所をチェックして自分のキャラにあったスタイルを探そう。このほか、Ver.A対応の基本戦術をピックアップしていくぞ。

メルティブラッド アクトレスアゲイン
- メーカー：エコールソフトウェア
- ジャンル：2D対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー+5ボタン
- 発売日：2008年9月
- 使用基板：NAOMI

ブローバックエッジ	BE
アークドライブ	AD
アナザーアークドライブ	AAD
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
クイックアクション	QA
クレセントムーンスタイル	クレセント
フルムーンスタイル	フル
ハーフムーンスタイル	ハーフ
キャンセル	C
ジャンプキャンセル	JC
EXキャンセル	EX

Ver.A対応スタイル考察

大幅に仕様が変わった各スタイル。今回は新たなスタイルの長所と短所を探ってみたぞ。各キャラ適切なスタイルは……？

Text:成田東猫　表:いるす

クレセントムーンスタイル

制限されているシステムが少ないクレセントは、安定度がウリ。特に無敵があるので切り返しに使える強制開放が守勢時に頼りになる。

シールドを取ったときの反撃を練習しておき、守勢時の強制開放を読まれずに出せるようになれば一人前だろう。

クレセントの長所
強制開放が任意で出せることによる切り返しの強さ
EXシールド時に相手の方向に振り向いてくれる
ゲージの管理がしやすい
空中避けがある
何でもできる

クレセントの短所
シールドカウンターが[illegible]ので、比較的シールドが弱い
強制解放を読まれたときの絶望感がひどい
器用貧乏

フルムーンスタイル

自由度は低めだが、技に単純な強さが見られるフルはじっくりと闘うキャラに向いている。

ヒット時にゲージための時間を稼げる攻撃や遠距離で撃てる飛び道具を持っていると相性がいい。必要なパーツが無いと機能しにくいので、最もキャラを選ぶスタイルといえる。

フルの長所
ノーマルシールドからのシールドカウンターが[illegible]かつ強い
有利フレームを取れる通常攻撃が多い
イニシアティブヒートを使った[illegible]

フルの短所
リバースビートが無いので[illegible]での攻めが[illegible]やすい
ゲージためができる場面が少ない
MAX時しか体力回復ができない上、時間も止められないのでこのゲーム特有の[illegible]が少ない
避けが無い

ハーフムーンスタイル

各種システムが自動化されているハーフは、前バージョンより弱くなったがまだまだ使えるスタイルだ。

➡＋Aは連続技、連係に重宝するパーツとなる。これが使いやすいキャラはゲージ効率もグッと上昇するのでかなり向いているスタイルとなる。

自動化されているが故に、各システムを使ってゲージを調整できないため、シビアなゲージ管理が必要なキャラには向いていない。

ハーフの長所
自動体力回復、自動サーキットスパークがあるため[illegible]
➡+Aがあり、前進するため攻めの幅が大きくなる
空中避けとシールドカウンターを持つ
HEAT時には強気に行動できる

ハーフの短所
避けが無い
シールドバンカーがゲージ100%消費するため、ゲージが無いときに[illegible]キャラは[illegible]しい
シールドの猶予フレームが短い
くらっても痛くない攻撃に対して勝手にサーキットスパークしてしまう
ゲージの管理が難しい

なぜなに MBAA Ver.A

ちょっと稼働が遅れたVer.Aについて、再び語り合うメルブラ話メンツだが……。

成田東猫　VerA、ちょっと発売が遅れましたが、ようやく稼働でスなぁ（もし、年をまたいでいたらゴメン）。
いるす　長いようで短かった……。
めんま　前回である程度情勢の予想をしたけど、「秋葉、志貴、ネロなどの上位陣が弱体化をくらって、全体的なキャラ差が縮まった」、「どのスタイルも一長一短になった」の二つがやっぱ大きいかな。ちまたの情勢はどうなのかね？　キャラとか。
芳乃　下位キャラが軒並み強化されて、上位キャラがマイルドになったけど、相変わらず強い感じだねー。
白　白レンも強化されてんだぜ。あんまり見ないけど！！！
成田東猫　前バージョンで上位がキツくてあきらめちゃった人もぜひ戻ってきてほしいスねー。
めんま　対戦がまた活気づいていい感じだわ～。白さんのやり込みもハンパないしな！！
白　こころなしか、白レンがさらにかわいく調整されたような……。
芳乃　新モーションもあるし。ボイスも追加されたしね。
白　絶対領域が３センチ伸びたんだよ！！！　強化され過ぎでしょ！！
めんま　……お、おあぁー、妄想はそのくらいにして、アツそうなキャラはだれになると思う？
芳乃　シオン、アルク、さつき。前二人は強化点が地味にあるしさつきはハイパー強化だしね。
めんま　俺はロアが来てると思う。で、白さんはどうなの？
白　個人的にはハーフ白レン、クレ白レン、フル白レンの３強は揺るがないかな～（俺への愛的な意味で）。
成田東猫　……人それぞれ注目キャラが違って情勢は、まだまだ予断を許さないカンジですね（一人除く）。気になるシステム、技性能など、調べますのでお便りくださいっス。

白さんイチオシの白レン。モーション、ボイス、性能、どれも高性能だそうです。

シオン、アルクェイド、弓塚さつきは有望株。そして、ダークホース的なロアにも注目したい。

対戦攻略 リーズバイフェ

装備が重過ぎて、動きの鈍いリーズバイフェ。ならば、見せよう「待ち」のメルティブラッド！

Text：めんま

基本の立ち回り

体力をリードされていなければ、自分から相手を追う必要は無い。遠距離ではゲージためをして、相手の地上からの接近に対しては垂直ジャンプB、↓↙←＋Aを、空中からの攻めにはしゃがみBで対応。しゃがみBカウンターヒット時にはBEジャンプCからのコンボを狙える。相手がこれを嫌がり、空中シールドを使い始めたらこっちのもの。様子見のガードと垂直ジャンプの期待値が上がる。

ゲージがたまったら、コンボ③を意識しながら攻めていこう。端に追い詰めた際は、EXガードに注意しながら、→＋Cで攻めを継続。密着でなければガードさせて五分の状況だ。

しゃがみB

[illegible]

ジャンプB

中間距離では、垂直ジャンプからのジャンプBが基本。持続が長いので早めに出しておこう。

ブレス・アーフタクト

有利な状況を作りづらいので、思い切った→↓↘＋Bも有効。ジャンプ防止にもなる。

→＋B

→＋Bは飛び道具を跳ね返す性質を持っている。遠距離攻撃にも慌てず対処しよう。

スタイル考察

前バージョンで強力だったハーフは、ゲージ回収率の低下と立ちBの弱体化により若干闘いづらくなった。今回は、機動力の低さをゲージためでカバーしつつ、待ち気味に闘えるフルをピックアップ。遠距離戦が得意でないキャラに有効だぞ。

自分から動くのではなく、ゲージためを見せて相手を動かす。これがフルの強み。

空中ダッシュで崩す

画面端でジャンプCを低めにガードさせたら、素早くレバーを←→と入力し、ジャンプキャンセル低空ダッシュから、ジャンプBを出す。これは低い高度で空中ダッシュ攻撃を出すことができるテクニック。ゲージMAX時でないときの崩しとして、重宝するはずだ。

ジャンプ防止を軸にすれば、跳び込みは通りやすくなる。チャンスは最大限に生かそう。

基本コンボ

①［立ちA→立ちB→→＋B→立ちC］Ⓒ→AorCパイル・アルカート

②ジャンプBカウンターヒット→［立ちB→しゃがみB］Ⓒ→［ジャンプB→C］Ⓒ→［ハイジャンプB→C］Ⓒ→空中投げ

③（ジャンプCガード後）Ⓒ→ジャンプC→空中イニシアティブヒート→ジャンプC→着地→［しゃがみA→立ちB→立ちC］Ⓒ→正式外典

④（画面端）［しゃがみA×2→立ちB→しゃがみC→Bリスト・スタッカート］Ⓒ→（垂直ジャンプ）→BEジャンプC→着地→［ジャンプC→→＋C］→着地→垂直ハイジャンプ→［A→C］Ⓒ→［A→C］Ⓒ→空中投げ

MBAA 字典　リーズバイフェ記事内コマンド：パイル・アルカート（↓↘→＋攻撃）、リスト・スタッカート（↓↙←＋攻撃）、ブレス・アーフタクト（→↓↘＋攻撃）、正式外典（←↙↓↘→＋C）。

対戦攻略 ロア

ハージョンが変わろうと、ロアはハーフが強い！　必殺技の強化されっぷりには笑いが止まらない。

Text:いるす

基本の立ち回り

ハーフは待ち気味に闘うのが基本で、雷針・砌でカウンターを取り、コンボを決めていくことが最大の狙いだ。この技を警戒し、相手が動かないようならダッシュ雷針・砌などで相手にプレッシャーを掛けていこう。空中ガード不能なので、使いやすさを上げる要因だ。

対空などで雷針・砌が当たらない間合いで代用できるのがA瞬雷である。この技も空中ガード不能技なので相手が空中に居て、かつ2段ジャンプ、空中ダッシュを使い切っている場合に非常に有効な選択肢となる。瞬雷と雷針の使い分けができれば驚くほどの強さを引き出せるハズ。

雷針・砌

ハーフの強さを支える雷針・砌は、立ち回りの要だ。振る距離を覚えろ！

A瞬雷

A瞬雷はガードされても反撃されにくい。相手の着地際など、気軽に立ち回りで振れるぞ！

→+C

連係の中継に便利な→+Cは攻めの要。ここから相手との読み合いが始まる。

ジャンプB

雷針・砌と併用して使うとてもいやらしい技になるジャンプB。上方向に強い判定を持つ。

スタイル考察

フルは画面端での投げ始動のコンボの補正が痛いが、秘雷針が差分を補う強化なので今まで通りの闘い方でいけるだろう。クレセントは数秘紋・蛇の巣などが強化はされているのだが、強烈なネタができない限りはほかのスタイルを使う方が無難かな？

空中ダッシュと瞬雷で攻める

空中ダッシュが鋭いので雷針・砌蛾を地上ガードさせた後などにダッシュジャンプからの空中ダッシュ中段か着地下段で崩しにいける。またB瞬雷がガードされても8フレーム有利なので触りにいく手段として強力だ。ヒット時に追撃までできる（中～遠距離時のみ）。

有利フレームが延びに延びたB瞬雷。ヒット時は何としゃがみAで拾うことが可能だ！

基本コンボ

①［しゃがみA→立ち5B→しゃがみB→立ち5C→↓+A×3→BE→+C］Ⓒ→B雷針・砌→ジャンプ［B→C］Ⓒ→2段ジャンプ［B→C］Ⓒ→空中投げ

②（MAX時限定）A瞬雷→［ダウン状態の相手に］雷針・砌蛾→天の崩雷

③雷針・砌カウンターヒット→BE→+CⒸ→［B→C］Ⓒ→2段ジャンプ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

④B瞬雷（中～遠距離時ヒット）→しゃがみA→立ち5C（1）Ⓒ→［B→C］Ⓒ→2段ジャンプ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

対戦攻略 シオン

ラッシュ力と攻撃力がウリ。いかに接近してガードするかが重要になってくるぞ。

Text:age

基本の立ち回り

全スタイル共通で覚えて欲しいのがジャンプCの使い方。シオンのジャンプCは、判定が強く、相手のジャンプに合わせて使うと迎撃しやすい。垂直ジャンプやバックジャンプから出してけん制し、カウンターヒットしたら地上で拾って空中連続技へ持ち込もう。

それでけん制しつつ、ジャンプ攻撃をガードさせたり、警戒して相手が動きを止めたら、地上技からのラッシュに持ち込む。

クレセント、ハーフであれば、リバースビートを駆使しつつ、連係の間に→+Bを組み込んで常に相手のガードを揺さ振ろう。クレセントであれば、スキの少ない威嚇射撃を織り交ぜることで的を絞らせず、さらに攻めを継続させよう。

フルは、リバースビートが無いので、ヒット確認をしてC・Cで攻めを継続するか、立ちBからしゃがみCや↓+Cで下段を攻め、→+Bと使い分けてガードを揺さ振ろう。

エーテライト・グランド

Aはリーチの長い下段で遠距離でのけん制に便利だ。常に狙っていこう。

エーテライト・エア

Bは出始めに、EX版は長い無敵時間があるため、強引な割り込みに使える。

シグマライザー

画面の広い範囲に攻撃できる。空中の相手へのけん制にこまめにばら撒こう。

MBAA 辞典　ロア記事内コマンド：瞬雷（↓↘→+攻撃）、雷針・砌（↓↙←+攻撃）、雷針・砌蛾（↓↙←+EX）、数秘紋・蛇の巣（↓↙←+攻撃）、天の崩雷（→↘↓↙←+C）、シオン記事内コマンド：エーテライト・エア（→↓↘+攻撃）、エーテライト・グランド（↓↙←+攻撃）、シグマライザー（↓↘→+攻撃）、スライド・エア（空中で↓↙←+攻撃）。

対戦攻略

遠野秋葉

使いやすい技がそろっている遠野秋葉。スタイルによって得意なキャラが変わるので、使い分けていこう。

Text:ゆきのせ

基本の立ち回り

遠野秋葉は機動力に乏しいキャラだが、通常技の判定が強く、飛び道具も兼ね備えているのでこの利点を生かして立ち回っていこう。

基本的に相手を画面端に追い込みつつプレッシャーを掛けて攻め立てることが重要になってくる。クレセントとハーフはジャンプ攻撃をジャンプAとジャンプBを主体にし、地上ではリーチが長いしゃがみCや⬅+Cを相手に差し込んでいこう。しかし、リーチが長い分スキも大きいので、空振りには注意しよう。フルは通常技のリーチが若干短めだが、必殺技が優秀なので飛び道具を組み合わせて立ち回っていこう。

機動力に注意

狙いは画面端での攻め

しゃがみC

B獄を掃う

スタイル考察

ラッシュ力で最も優れているのはクレセント。攻めが継続しやすく、ガードも崩しやすい。ハーフはけん制に優れ、フルはコンボ④などを筆頭に連続技に優れている（難度が高いので、拾いを1回にしてもいい）。

リーチの長い下段でのけん制

ハーフのしゃがみC、フルの⬇+Cはリーチの長いスライディング、通常技から一瞬遅らせて出したり、離れた位置からのけん制に使おう。キャンセルの受付時間が長く、ヒットを確認して必殺技を出せるぞ。

ヒット確認をしたら、EXエーテライト・グランドへつなぐ

スタイル考察

クレセントはジャンプ⬇+Cによる中段攻撃を使った起き攻めが強力。ハーフは強力な通常技を盾にした攻めに特化したスタイル。フルは飛び道具を使った立ち回りが強力だ。

クレセントやハーフは攻めに特化しており、立ち回りが不利な相手にはこのスタイルで勝負を掛けていこう。フルは優秀な飛び道具や通常技などのリーチが長い相手には有効ではないが、立ち回りが有利な相手には安定して闘っていけるスタイル。相手によってスタイルの使い分けが重要になるだろう。

各スタイルの崩し

ハーフとフルのジャンプCは下方向への攻撃判定が強く、昇りで出せばしゃかんでいる相手にもヒットする。これを利用し、空中ダッシュBを深めにガードさせ、即座に2段ジャンプCを出していけば、見切られづらい中段攻撃にすることができる。ハーフはここから連続ヒットする技が無いので、ジャンプ⬇+Cなどでキャンセルして自分が有利な状況を維持しよう。フルは前もって月を睨むを設置しておけば昇りジャンプCから月を睨むを開放し、着地後即座にジャンプBにつないで空中連続技を決めることが可能だ。

基本コンボ

①（ハーフ）［しゃがみA×1～2→➡+C→➡+C→立ち5C→立ちA→➡+A→➡+A］→［しゃがみA→しゃがみC→BE立ちB→⬅+C］ⓒ➡ジャンプ［B→C］ⓒ➡2段ハイジャンプ［C→⬇+C］

②（クレセント、画面端）［しゃがみA×1～2→➡+C→⬅+C→しゃがみC→立ちC］→［立ちC→しゃがみC］ⓒ➡B沈紅

③（フル）しゃがみA→立ち5B→立ち5C→➡+C］ⓒ➡ジャンプ［B→C］ⓒ➡2段ハイジャンプ→［C→⬇+C］

④（フル、画面端）［しゃがみA→立ち5B→➡+C］ⓒ➡B獄を掃う→➡+C→（壁バウンド後）➡+Cⓒ➡A獄を掃う→［立ちA→⬇+C］ⓒ➡ニュートラルハイジャンプCⓒ➡2段ジャンプ［B→C］→空中投げ

基本コンボ

①（クレセント）［しゃがみA×1～3→しゃがみB→⬇+C］ⓒ➡［B→C］ⓒ➡［B→C］ⓒ➡空中投げ

②（クレセント、相手立ちやられ）［しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC］ⓒ➡EXエーテライトグランド→［立ちA→立ち5B→しゃがみB→立ち5C→⬇+C］ⓒ➡［B→C］ⓒ➡［B→C］ⓒ➡空中投げ

③（ハーフ）［しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC→⬇+C］ⓒ➡［B→C］ⓒ➡［B→C］ⓒ➡空中投げ

④（フル）［しゃがみA→しゃがみB→立ち5C］ⓒ➡Bエーテライトグランドⓒ➡垂直BEジャンプCⓒ➡垂直ジャンプ～レバー後ろBEジャンプC（遅めに当てる）ⓒ➡Aスライド・エア（空振りして着地）⬇+Bⓒ➡垂直BEジャンプCⓒ➡垂直ジャンプ～BEジャンプC（遅めに当てる）ⓒ➡Aスライド・エア（空振りして着地）ジャンプCⓒ➡Cⓒ➡空中投げ

対戦攻略 レン

強化されようやく闘えるキャラになったフルのレン。修正版では主力スタイルも有り得るぞ！

Text：芳乃

基本の立ち回り

フルムーンはほかのスタイルと比べ立ちBやしゃがみBなど地上の技のリーチが長く、地上の中間距離でのけん制ができるようになっている。特にしゃがみBは低姿勢かつリーチが長いため、暴れにも使える優秀な技だ。また立ちCやAロンドン・ロンド（以下ロンド）、猫歩き（◆）など対空手段が豊富であり、「跳ばせて落とす」といった闘い方も有効だ。

空中戦で主となる技はジャンプBとジャンプ↓＋C。ジャンプBは先端にやられ判定が無く、置いておく攻撃として非常に優秀だ。ジャンプ↓＋Cは発生こそ遅いものの、出てしまえば判定が全方向に出る上に多段なのでリスクの少ないけん制として機能する。

セント・エルモ（以下鏡）は鏡自体の単発ダメージが上がったため、単純な火力アップにつながった。また置き方次第で空中連続技の後確定ダウンや拾い直しなども可能だ。鏡の置き方で立ち回りでプレッシャーを与えられるので要研究だ。

しゃがみB

リーチの長いけん制技。ヒット確認できたら[illegible]

猫歩き

弱体化はしたものの、相変わらず使える場所は多い。確定状況をうまく作るのが大事！

セント・エルモ

鏡の場所次第では画面中央付近でも確定ダウンが取れる。研究の価値はかなりあるぞ。

スタイル考察

今回のレンはクレセントまたはハーフとフルの使い分けが重要だ。レンはクレセントとハーフでの変更点が少なく、クレセントは地上のけん制で優秀な立ちBと強制開放など、防御や切り返しの面でハーフより優れている。ハーフは勢いの付く空中フルール・フリーズや↓＋Aなど、攻めの部分で長所が目立つ。

フルは機動力の高いキャラや飛び道具を持たないキャラに強く、セント・エルモを設置&フレイム・スノウを撒いて有利に立ち回ることが可能だ。

画面端は固めて崩せ

フルの画面端はしゃがみBや立ちBなどのジャンプ防止技を意識させ、カートゲージを削る量が多いフレイム・スノウで固めるといい。代名詞である昇り中段も健在なので、投げを交ぜつつ崩していこう。空中投げ後は受け身狩りを見せつつ端から逃がさないのがベストだ。

難度は上がったが、崩しとして相変わらずの強さを誇る。崩した後はコンボを決めよう

基本コンボ

①［しゃがみA→しゃがみB→◆＋C］Ⓒ→Aロンド Ⓒ→［B→C］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

②［しゃがみA→立ちC（4）→◆＋C］Ⓒ→Aロンド Ⓒ→［B→C］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

③（画面端）地上投げ→［立ちA→しゃがみB→立ちA→しゃがみB］Ⓒ→Bロンド→［しゃがみB→立ちA→しゃがみB］Ⓒ→Bロンド→しゃがみB→立ちA→しゃがみB→◆＋C］Ⓒ→Aロンド Ⓒ→［B→C］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

④（昇り中段を狙うパーツ）低空空中ダッシュB（ガード時）Ⓒ→［ジャンプC→ジャンプ↓＋C（2）］→［立ちA→立ちC（4）→◆＋C］Ⓒ→Aロンド Ⓒ→［B→C］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

対戦攻略 白レン

クレセントの攻めが強力な白レン。[illegible]相手をイジリ倒せ！[illegible]がここに！

基本の立ち回り

攻撃からキャンセルダッシュを使って攻め込めることができるクレセント。これを軸にして攻め込んでいこう。立ち回りで要となる技は立ちB。かなりリーチがあるので間合いに入ったらガードさせる気持ちでいいので当てにいこう。ガードされていてもそこからキャンセルダッシュできるので、リバースビートを交えて攻めに転じよう。

今作から追加されたBEジャンプ↓＋Cは硬直は長めだが、弾が出てしまえば白レンが攻撃を受けても消えない優秀な技。前方2段ジャンプから出せば、距離によってカウンターを取った後、空中ダッシュCなどで拾えるのでどんどん使っていこう！

最後にBフルール・フリーズ・クルールー。空中ガード不能なので少し離れた距離での対空に重宝する技だ。カウンターを取ってしまえばこっちのもの、Aスワン・レイクで拾えるのでコンボにつないでいこう！

立ちB

立ちBは空中ガード不能。空中でヒットしたら、ヒット確認から空中コンボへつなげよう！

BEジャンプ↓＋C

カウンターを取ったときは空中ダッシュB[illegible]で追撃ができるぞ！

Bフルール・フリーズ・クルールー

低い位置でカウンターしてしまうとAスワン・レイクが当たらないので注意しよう！

[illegible] ールー（↓↙←＋攻撃）、スワン・レイク（→↓↘＋攻撃）。

対戦攻略 蒼崎青子

軽な強さは影を潜めたが、テクニカルな技はまだまだ健在。今回はクレセントをピックアップ。

Text:フラン

基本の立ち回り

基本は、安全な位置で２種類のフローティング・スターマインを出し、これをできる限り維持しつつ、優位な状態で立ち回りたい。

中距離でのけん制は、Aブロウニング・スターマインがオススメ。発生が比較的早く、攻撃判定が意外と上下に厚いので、使い勝手がいい。またとっさのときには、見た目以上に上方向に攻撃判定のあるしゃがみCが頼れる。届く距離をしっかり把握して出したい。

空対空では、発生の早いジャンプAと上方向への判定が優れるジャンプB、下方向へ置き技として使えるジャンプCを使い分けよう。

BE→+A

フローティング・スターマイン

A蹴り飛ばすわよー

ブレイジング・スターマイン

スタイル考察

ハーフは強化点が多いが、崩しとゲージ依存率に不安が残る。クレセントは攻めに特化しているので、攻めがうまい人にオススメだ。逆にフルは逃げながら闘うので、待ち気味な闘いが得意な人はこちらにしよう。

画面端でできる昇り中段！

画面端でAスワン・レイクを当てた後などに後方BEジャンプCを出し、着地と同時にジャンプBEジャンプCを出そう。すると相手の目の前に落ちるのでジャンプ↓Cからジャンプ Bで昇り中段をし、低空ダッシュ↓Cへつなげよう！

この距離でためが完成すれば密着してジャンプ↓Cを当てられる。

スタイル考察

クレセントは3段ジャンプを生かした機動力の高さが光る。また、各種設置技の使いやすさからオススメのスタイルといえる。相手によっては、フルの方が闘いやすいこともあるので使い分けたい。

フルはゲージを使わない無敵技があるがフローティング・スターマイン（↓↘→版）が使いづらい。

起き攻めへ移行するパーツ

空中EXフローティング・スターマイン（↓↙←版）は、ヒットさせると相手は空中復帰できず追撃が可能。つまり、しゃがみCでダウンを奪い起き攻めを仕掛けられるのだ。フルならは、中段であるアーティラリ・スターマインの持続を重ねることも可能だぞ。

アーティラリ・スターマインは持続をヒットさせれば、しゃがみAが連続ヒットする

基本コンボ

① 〔しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC→↘+C〕Ⓒ→〔C→B〕→空中ダッシュ→ジャンプBⒸ→〔B→C〕→空中ダッシュ→ジャンプBⒸ→〔B→C〕Ⓒ→空中投げ

② 〔しゃがみA→しゃがみB〕→→+A·B·C→↓↘→+C

③ AorBブレイジング・スターマイン→〔ジャンプA×2〕Ⓒ→〔C→B〕Ⓒ→〔B→C〕Ⓒ→空中投げ

④ Aブロウニング・スターマイン（空中カウンターヒット）→〔しゃがみA→↘+C〕Ⓒ→〔C→B〕→空中ダッシュ→ジャンプBⒸ→〔B→C〕→空中ダッシュ→ジャンプBⒸ→〔B→C〕Ⓒ→空中投げ

基本コンボ

① 〔しゃがみA（×1～2）→立ちC（2）→しゃがみC〕Ⓒ→Aスワン・レイク→しゃがみB（2）Ⓒ→Aスワン・レイク→〔立ちB→←+BⒸ→〔B→C〕Ⓒ→〔B→C〕Ⓒ→空中投げ

② しゃがみA→立5B→しゃがみC→しゃがみB（2）→BE立ちCⒸ→少しディレイEXフルール・フリーズ・クルールー（1）→しゃがみCⒸ→Aスワン・レイク→しゃがみB（2）Ⓒ→Aスワン・レイク→立5B→→+BⒸ→〔B→C〕Ⓒ→〔B→C〕Ⓒ→空中投げ

③ Bフルール・フリーズ・クルールーカウンターヒット→Aスワン・レイク→しゃがみB→BE立ちCⒸ→少しディレイEXフルール・フリーズ・クルールー（1）→しゃがみCⒸ→Aスワン・レイク→しゃがみB（2）Ⓒ→Aスワン・レイク→立ちB→←+BⒸ→〔B→C〕Ⓒ→〔B→C〕Ⓒ→空中投げ

MBAA 辞典　蒼崎青子記事内コマンド：ブロウニング・スターマイン（↓↘→+攻撃）、蹴り飛ばすわよー（→↓↘+攻撃）、ブレイジング・スターマイン（↓↙+攻撃）、フローティング・スターマイン（↓↘→or↓↙←+攻撃）、アーティラリ・スターマイン（←↓↙+攻撃）。

『VF5R』最初の個人戦覇者は果たしてだれなのか!?

Virtua Fighter 5 R

バーチャファイター5 R VERSION A
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2008年12月16日（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです

全国大会「格闘新世紀V」の予選が開始され、ちらほらと各地の強豪プレイヤーの勝ち名乗りが見られる昨今。VERSION Aでの技性能の調整は無いので、現在の持ちキャラを突き詰め、熱いバトルに参加しよう！謎の新企画もスタートしたので、こちらも読んでね。

期間限定イベントが装いも新たに復活!!

ビンゴフェスタ詳細

『VF5』で好評だったビンゴフェスタが復活。『ビンゴデイズ！』＆『ハッピーデイズ！』の特徴を頭に入れ、ビンゴを満喫しよう。

ビンゴって何!?

ビンゴフェスタとは、ファイトマネーや幻球の取得率が大幅に上がる期間限定のイベントのこと。参加方法は「期間中にキャラクターアクセスカードを使ってプレイするだけ」と非常に簡単だ。

今回のビンゴフェスタはリニューアルされており、前半が『ビンゴデイズ！』期間、後半が『ハッピーデイズ！』期間の二部構成となっている。

『ビンゴデイズ！』は前作のビンゴフェスタのように、ビンゴカードを一列埋めてビンゴを完成させることによって報酬を得ることができる。さらにビンゴが完成したときにはビンゴパワーなるものが発生。ビンゴパワーは全国から集計＆蓄積されて、特定の量に達するとハッピーボーダー（ビンゴパワーをためて目指す目標値）をクリアでき、『ハッピーデイズ！』期間中に報酬が適用されるようになるのだ。

ハッピーボーダーには複数の種類があり、クリアしたすべての報酬が適用されるので、全国のプレイヤーで力を合わせてボーダーをクリアしよう！

ビンゴデイズ!

キャラクターアクセスカードごとに自動配布される、ビンゴカードの数字を埋めてビンゴを完成させよう。

基本となる『ひとりDEビンゴ！』はビンゴカードを一列埋めればクリアでき、報酬として幻球をもらえる。ビンゴ成立ライン数によって獲得できる幻球が異なり、シングルなら小幻球、ダブルなら中幻球、トリプルなら何と大幻球をGETすることができるのだ！　またビンゴの達成回数によって、ハッピーデイズ期間にファイトマネーを得ることができるぞ。

『ひとりDEビンゴ！』をクリアすることによってビンゴパワーが発生するほか、『全国一斉 みんなDEビンゴ！』にも参加可能。こちらは一定時間ごとに当選番号が抽選され、その期間内にビンゴを完成させた最後の一つの番号が抽選対象。当選すれば高額のファイトマネーを得ることができる。

ビンゴ中には、『お助けアニマル』なるものが登場することがあるようだ。『お助けアニマル』が現れると何かが起こる!?

ビンゴの数字は、対戦終了時（勝敗を問わず）と一人用終了時に埋まっていく。ダブルライン以上でリーチが掛かっているときは、レア幻球取得のチャンスなので興奮度はMAX!!

『全国一斉 みんなDEビンゴ!』は、「VF.TV」で抽選番組が放映される。前回の放映開始から、その回の番組放映開始までに完成させた『ひとりDEビンゴ!』の最後の数字が抽選対象となる。

ハッピーデイズ!

ハッピーデイズの前に、全国のプレイヤーで力を合わせて、より多くのハッピーボーダーを達成しておこう。

『ハッピーデイズ！』とは、『ビンゴデイズ！』でクリアしたハッピーボーダーの報酬が適用される期間。獲得したすべての報酬が適用されるので、『ビンゴデイズ』における全国のプレイヤーの頑張りによってお得度が変化する。

ロケテストで判明した報酬は、「プレイ終了時のかけら＋20」や「争奪戦での幻球獲得数＋n個」、「争奪戦発生確率アップ」など。ロケテスト時は3店舗のみの稼動なので低めなボーダーしかクリアできていなかったが、全国稼動すればもっと高いボーダーをクリアして中＆大幻球の獲得数アップや出現率アップなどが期待できそうだ。なお、争奪戦での獲得数アップは通常の争奪戦報酬と同じく、負けた方も1/5が増えるようになっていた。

なお、『ハッピーデイズ！』期間にはビンゴカードの配布＆抽選がされないので、『ひとりDEビンゴ！』などを達成することはできなくなっている。

争奪戦の幻球増加数は重複して適用される。例えば「かけら獲得数＋25」と「かけら獲得数＋50」が重複すれば、「かけら＋75」となり、一気に100個のかけらを獲得できるぞ。

幻球の獲得数アップ以外にも、争奪戦確率アップなどの報酬がある。獲得数＆確率アップの相乗効果で、大幅に幻球を集めやすくなりそう。多くのボーダーをクリアしてアイテムコンプを目指せ!!

はみだしR

[illegible] みんなDEビンゴ!」などの[illegible]受け取りには「VF.NET」を使[illegible] [illegible] なお、前作にあった[illegible]は無くなっている。

V.F.C Virtua Fighter Collaboration

アルカディア VS パチンコ必勝本DREAMS それぞれの編集部が威信を賭けて『バーチャファイター』対決に挑む!!

アルカディアvs.パチンコ必勝本DREAMS
編集部対抗バーチャファイター対決

コラボ企画、始動!

アーケードゲーム専門誌「アルカディア」と、パチンコ情報誌「パチンコ必勝本DREAMS」両誌が、お互いの得意分野で雌雄を決するという謎のコラボ企画が「V.F.C.」だ! ナゼこのような企画がスタートしたかは割愛するが、とにかく両者とも自分の土俵では負けられないため、必死のバトルが展開されることに。果たして結果は……!?

対戦ルールは4on4（なぜ?）の変則チーム戦。メンバー補充のためアルカディアチームには当日無理やり捕獲した「セクシー齋藤」が、パチンコ必勝本DREAMSチームには筆者の慈悲により「ふ～ど」&「五郎弐千歳」の助っ人プレイヤーが加入（学園つながり!?）。戦力の均衡を図った。

第1ラウンドは、パチンコ『CRバーチャファイターSVJC』での対決。本当はフルスペックで勝負したかったが、時間がかかりそうなのでコチラに（笑）。連チャン回数と指定のリーチで当てるという2本立てだ。その後は『バーチャファイター５R』に舞台を移してのバトル。アルカディアとしては、こちらで負けると非常に気まずいのだが……。それでは記念すべきバーチャ異種格闘技戦レディ、ゴ～!!

ROUND 1 『CRバーチャファイター』勝負

まずは池袋のサンシャイン60内にあるサミーさんのショウルームにおジャマし、パチンコバトル開始。しかし、トップバッター「イタキョ～」の単発をはじめ、連チャンが伸びない。終盤「セクシー齋藤」の頑張りでアルカディアに流れが傾いたかに思えたが、ここで助っ人「五郎弐千歳」のヒキがさく裂!!

パチンコ必勝本DREAMSチームが勝利し、主人公リーチ3種類が書かれたクジを2回引く権利を獲得、優位に立つ。

しかし、汚名返上とばかりに「イタキョ～」が引いたクジは「アキラリーチで当てろ」。本作でも屈指の信頼度を誇るだけに、これを当て続けたアルカディアが見事勝利!

[illegible]に大活躍の「五郎」(上)だが、結局勝ったのはアルカディアチーム(下)。

ROUND 2 『バーチャファイター５ R』勝負

続いては目と鼻の先にある池袋GIGOへと移動。ゲームでの勝負となった。

まずは「セクシー齋藤」のノリノリアキラが、「ジョニー」を撃破。次鋒「イタキョ～」は「監獄固め」の立ちⓅ投げで負ける失態。ここで「矢永」が苦戦しつつも「五郎弐千歳」を破ると、「ちび太」vs.「ふ～ど」というネタ記事とは思えないカードが実現!! フルセットまでもつれた試合だったが、序盤の劣勢をまくった「ふ～ど」が勝ち、星を五分に。

最後は担当編集者同士の決定戦という緊迫の一戦となったが、またもや「イタキョ～」が立ちⓅ投げだけで負け（投げ抜け1回）。パチンコ必勝本DREAMSチームの勝利!!

言い訳していい? あの[illegible]「こえど」より強いわ。間違い無く(笑)。

結果発表(捺)!

ということで、終わってみれば両チームとも得意分野で負けるという結果に。いくら助っ人が参加しているとはいえ、これには(特に)アルカディアチーム悶絶。次回のバトルでは、もう少し手加減した助っ人を招聘しようと心に誓ったのであった（笑）。

残念ながら今回は1勝1敗の引き分けという結末だったが、本来は「負けたチームは勝った編集部の掃除」という罰ゲームが用意されていたのだ。どちらのチームも「ウチの編集部は汚いですよ～」と掃除させる気マンマンだっただけに、この結果には満足していない様子。

もしかすると、今後何らかの決着を付けることになるかもしれないので（どうやって?）、今後の成りゆきにも微妙に注目してほしい! 個人的にはパーチャのスロットで勝負してもいいっすよ。

結果的に五分だが、バーチャで負けただけで完敗した気に……。来年にパチンコ必勝本DREAMSを倒したい

アルカディアチーム

イタキョ～（ジェフリー）
月刊アルカディア編集者
本誌で『バーチャファイター』シリーズの担当を務める。「こえど」を降格させたことが唯一の自慢。好きなパチンコはCRバトラッシュ2。

ちび太（リオン）
月刊アルカディアライター
「バーチャ神」の異名を持つトッププレイヤー。闘劇'07優勝者。好きなパチンコはCR海物語シリーズで、ヒキがめっぽう強い。

矢永（アオイ）
月刊アルカディアライター
月刊アルカディアで『バーチャファイター』のライター筆頭として暗躍。過去に全国大会を制覇。好きなパチンコはCRアバンギャルド。

セクシー齋藤（アキラ）
株式会社セガ（助っ人）
オフィシャル全国大会や組み手イベント、果てはゲーム中の自動生成MCを務める、『バーチャファイター』業界の有名人（!?）。

パチンコ必勝本DREAMSチーム

ジョニー（リオン）
パチンコ必勝本&パチンコ必勝本DREAMS編集者
周囲が軽く引くほどのパチンコ好きで、その知識には定評がある。バーチャの方はヘタの横好きで、勝率は20%を下回る。

五郎弐千歳（パイ）
バーチャプレイヤー（助っ人）
見た目はジェフリーだが、独特のプレイスタイルに定評アリ。過去にビートライブカップ優勝経験アリ。好きなパチンコはCR花月外伝。

監獄固め（鷹嵐）
パチンコ必勝本&パチンコ必勝本DREAMS編集者
当たればデカいパチンコが好き。選ぶキャラもそんな理由で鷹嵐。『VF3tb』を最後に居なくなった鷹嵐が帰ってきたという理由から『VF5R』で本格復帰!?

ふ～ど（リオン）
バーチャプレイヤー（助っ人）
闘劇'08優勝をはじめ、そうそうたる実績を持つトッププレイヤー。花の慶次に憧れる。好きなパチンコはエヴァシリーズなど。

通り名獲得目指してチャレンジ!!

Text：真留世

今回は、12月上旬に公開された新ダンジョン「神へと至る道」の通り名取得を目指した情報を掲載。冬休みを利用して、シングルプレイにチャレンジしてみてはどうだろうか？　また、09年の1月には待望の第2回 大討伐祭が開催される模様。公式サイトをチェックしておこう！

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発 売 日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

回復多めで挑め
神へと至る道 ～低資産・騎士攻略～

極・上級の中では取得しやすい通り名。騎士ならば低資産でも十分狙っていける。

資産に応じてグレードアップ

神へと至る道はボスラッシュなので、ボス戦に慣れていれば右のような資産とスキルでクリアを目指せる。例に挙げたアイテムは安価でそろえられるが、高価なものがあればあるほどクリアに近付くのも事実。特にドラゴンソード、ライズリング、各種塊鉱は、あるかどうかが最終ボス到達時間に大きく影響してくるので、優先的に集めていきたい。

今回オススメするのは、ブリーディングスラッシュにEXグランドブレイカーを組み合わせたデッキ。ブリーディングスラッシュの回転率とグランドブレイカーのスーパーアーマーを使い分けよう。

DECK & SKILL

- ブリーディングスラッシュ ×18
- コンセントレーション ×6
- ラピッドムーブ ×1
- HP回復系 ×5
- ENE回復系 ×5
- インペリアルフォース
- フローレス
- スチールボディ
- EXグランドブレイカー

ブリーディングスラッシュをメインに、回復カードを大量に積んだデッキがクリアしやすい。ENE回復系カードは5枚だと比較的シビアなので、eアイテムで持ち込むほか、エーテルアミュレットを装備してHP回復系カードを減らしたいところ。EXグランドブレイカーは、ドラゴン系武器を使うためだけに入れてあるため、ドラゴンソードを用意できる場合は無くても構わない。

カスタム

- ミスリルソード ×2
- ドラゴンキラー ×1
- アミュレットorミスリルシールド ×1

武器用の魔石はマテリアルストーンR4でいいが、入手でき次第R5へ変更しよう。アミュレットや盾には用意できればエーテルストーンを投入。ドラゴンソードがある場合は武器を減らそう。

SAMPLEアイテム

- グレートヘルムなど
- ドラゴンアーマーなど
- ドラゴンブーツなど
- スピードリング
- リフレクトシールド
- ソルアミュレット
- ディアナアミュレット
- 宝石

装備品は、炎耐性と防御力を重点的に上げる形で用意する。兜や足はカスタムアイテムにしたり、バルバロスヘルムなどの優秀なものへ変えられればベスト。リングはライズリングが理想だが、スピードリングでも十分だ。もちろん各種塊鉱、エーテルアミュレット、リリーフアミュレットなどを用意できれば、それに越したことはない。なお、AGIもそれなりに確保するといい。

各ボスワンポイント攻略

●**ワイバーン**：ブリーディングスラッシュで瞬殺。
●**ゴールドドラゴン**：最初からコンセントレーション+ブリーディングスラッシュで瞬殺しよう。
●**イフリート**：ブリーディングスラッシュを使用。クリスタルは攻撃補正を切ってインペリアルフォース+AAAで破壊。三つ破壊後の大きなスキにのみ反撃してゆっくり戦う。半分まで減らしたら、四つ目を破壊→コンセントレーション→瞬殺。

ルートについて

ワイバーン
↓
ゴールドドラゴン
↓
イフリート
↓
ホワイトドラゴン／ドラゴンゾンビ
↓
キャプテン・テスラ
↓
レッドドラゴン
↓
クロウ・クルワッハ

●**ホワイトドラゴン**：グランドブレイカーを使用。横から攻撃し、尻尾攻撃はHPに応じてゴリ押し。
●**ドラゴンゾンビ**：ディアナアミュレットを使って、睡眠ガス時にグランドブレイカーでゴリ押し。闇耐性を上げる装備に付け替えられればベスト。
●**キャプテン・テスラ**：ブリーディングスラッシュを使用。ワープ前にコンセントレーション+スチールボディ+ソルアミュレット。高台の上に登るまではゴリ押し。発狂後は、距離を取って逃げ腰で。
●**レッドドラゴン**：コンセントレーション+グランドブレイカーで体の横から攻撃していく。体力半分を切る直前で様子を見て、ブレスや回転攻撃を見てから攻撃する。重力波以降はゴリ押し。
●**クロウ・クルワッハ**：要所でフローレス、コンセントレーションを使う。スキルはどちらでも可。ボス戦に慣れているかが最重要になってくる。

背後から攻撃すれば簡単に弱点を突けるゴールドドラゴン。グランドブレイカーよりもブリーディングスラッシュで攻撃した方が早く倒せる。

その他オススメスキル

- グランドブレイカー
- アトミックスマッシュ
- ファルコンブロウ
- スレッシャーテイル

スーパーアーマーで押せるスキルや定番のコンパクトな強攻撃スキルはクリアしやすい。扱いに慣れてれば2刀流スキルも相当優秀だ。

ドラゴンソードがある場合、1本ならばレッドドラゴンから使っていくといい。2本ならばドラゴン系すべてに使っていこう。ドラゴンソードは◆3でなく+3でも強力なので、本数を用意した方が効率がいい。今回のような連撃スキルで挑む場合、ブリーディングスラッシュorファルコンブロウを1枠積んで、残りを一撃系スキルにするといい。

2009年 年賀状ギャラリー

今年も各ゲームメーカー様が、読者の皆様へ年始のごあいさつとして、たくさんのオリジナル年賀状を作ってくれました。もちろん、年賀状として読者の皆様へのプレゼントもあります!(発送は年始より遅れますがご了承ください)
番号は読者プレゼントと対応していますので、巻末の綴じ込みハガキで応募してください。

参加メーカー(50音順):
アークシステムワークス、エクサム、SNKプレイモア、カプコン、ガルチ、グレフ、KONAMI、スクウェア・エニックス、セガ、タイトー、バンダイナムコゲームス、マイルストーン

アークシステムワークス

明けましておめでとうございます。弊社最新作『BLAZBLUE』の稼動より1カ月、厚いご支持に御礼申し上げます。
そして本年。弊社代表作GUILTY GEARシリーズと共に、『BLAZBLUE』が「闘劇」正式種目として採用されるという栄誉をあずかりました。常に「闘劇」と共に在った『GG』そして今後の2D対戦格闘ゲームを牽引すべく生まれた『BB』。「闘劇」での競演に、1メーカーの新旧作品という枠を超え、世代の継承と新たなドラマの始まりを期待しています。主演は全ての対戦格闘ゲームプレイヤーの皆さまです。今後とも『GUILTY GEAR』、『BLAZBLUE』をどうぞよろしくお願い申し上げます。

01

マイルストーン

04

読者の皆さま、明けましておめでとうございます。昨年は『イルマティックエンベロープ』をご愛顧頂きありがとうございます。ゲームメーカーとして5周年という節目であり、非常に慌しい年ではありましたが無事乗り切ることができました。
今年もマイルストーンはアーケードゲームを出していきます。新作シューティングの開発はモチロンですが、それ以外にも開発中のタイトルがございます。ぜひご期待ください。本年も、引き続きマイルストーンと弊社製品をよろしくお願い致します。

エクサム

02

03

明けましておめでとうございます! 皆さま、お正月はいかがお過ごしでしょうか。2008年、エクサムは『アルカナハート』一色といった感じでしたが、2009年は新作『デモンブライド』や『モンスター』ほか、皆さまに多くの楽しみをご提供できるよう邁進していく所存です。
エクサムといえば格闘ゲームというイメージですが、今年はちょっと違う姿もお見せできるかもしれません。応援よろしくお願いします!!

SNKプレイモア

2008年は格ゲー豊作の年でしたね。そんな中、当社は『サムライスピリッツ閃』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ』の2タイトルをリリースしました。
そして、待望のKOF最新作、"RE・BIRTH"をコンセプトに2Dドットグラフィックスを究極まで追求した『KOF XII』の稼働を春に控えています。一人でも多くの方にプレイして頂けるよう、"最高の2D格闘"を完成させますので、ぜひお楽しみに!!
また、早いもので2009年はKOFシリーズが15周年を迎えます。引き続き格ゲー界にSNKプレイモアここにありという姿勢を示していきますので、今後ともよろしくお願い致します。

05

KONAMI

新年、明けましておめでとうございます！
昨年は、BEMANIシリーズのニューフェイス『jubeat』を始め、競馬の実名馬カードを使用する『HORSERIDERS』、バラエティドライブゲーム『GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ!』など、ビデオゲーム、メダルゲームともに幅広い商品ラインアップで、好評頂きました。
2009年も、お客さまに心から喜んで頂ける商品・サービスをお届けできるよう、新たなデジタルエンタテインメントの創造に取り組んでまいりますので、皆さまからの応援、よろしくお願い致します。
（KONAMI マーケティング本部 カスタマーコミュニケーション部）

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

グレフ

　明けましておめでとうございます！　本年もグレフをよろしくお願い致します。昨年はガルチさんとの共同開発で『まもるクンは呪われてしまった!』をリリースしました（まもるクンの年賀状はガルチさんのところを見てくださいねー）。2009年は、まず『旋光の輪舞DUO』をなるべく早くリリースすることを目標に、頑張っていきたいと思います！
　あと、ひっそりと別プロジェクトも進行していたりしていなかったり……こちらもお楽しみに！

18

19

ガルチ

　明けましておめでとうございます。ガルチ広報担当オタク外国人シドニー・ボクレンです。昨年は『まもるクンは呪われてしまった!』を始め、さまざまなシューティングゲームで皆さまにお楽しみ頂けた年だったのではないでしょうか？　今年も昨年以上にたくさんの素晴らしいシューティングゲームをお届けするべく、ガルチスタッフ一同最大限のパワーで頑張ります。ガルチのオリジナルタイトルにもご期待ください。今年もどうぞよろしくお願い致します！

20

21

スクウェア・エニックス

　明けましておめでとうございます。新年早々から『ロード オブ ヴァーミリオン』は盛りだくさんです！　まずは、1月11日に全国公式大会「OVER the LORD ～第1章 狂宴への招待状～」の決勝大会が、品川プリンスホテル ステラボールで開催！　そして1月13日からは新バージョン『ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動』が稼働致します！　既にプレイして頂いている皆様はもちろん！　ちょっと興味あるな……という方も、この機会にぜひ！　本年も『ロード オブ ヴァーミリオン』をよろしくお願い致します。　（宣伝担当 齊藤）

22

バンダイナムコゲームス

新しい仲間と新しく楽しいゲームを作ろうと熱く燃える一年でした。2009年も、バンダイナムコゲームスは、世界一のエクセレントゲームメーカーを目指して邁進します。どうぞ今後とも、バンダイナムコゲームスの製品にご期待ください。

23

24

25

26

27

タイトー

31

カプコン

明けましておめとうございます！　2008年はカプコン的にも『BASARA(R)X』、『SF IV』、『Fate/uc』とアーケードタイトルがたくさん発表されて、その最後に『タツノコVS.CAPCOM』をリリースすることができました。これもひとえに、ユーザーの皆さんの後押しがあったものだと思っています。本当にありがとうございました。2009年もより良いゲームを作っていきたいと思っていますので、カプコン、ならびにカプコンタイトルを今後もよろしくお願いします！（タツカプ・プロデューサー新妻良太）

明けましておめでとうございます。旧年中、『Fate/uc』をプレイして頂いて、本当にありがとうございました。おかげさまで、無事にPS2版も発売を迎えることができて、家庭用でさらに腕を磨いた皆さんの熱い聖杯戦争が、ゲームセンターで繰り広げられることをスタッフ一同、楽しみにしております。　（Fate/uc・プロデューサー 土屋 和弘）

昨年は、多くのストリートファイターファンの皆さんに『IV』をプレイして頂き感謝をしています。また、辛抱強くナンバリングの新作を待って頂いたことを申し訳なく思っています。今年は、全国決勝大会を1月18日に東京で開催します。ぜひ「俺より強いやつに会い」に来てください。　（ストIV・プロデューサー 小野 義徳）

28

29

30

新年明けましておめでとうございます。昨年は弊社のゲームを遊んでいただき御礼申し上げます。まずは、オンライン対戦型3Dガンシューティングアクション『ハーフライフ2 サバイバー Ver2.0』が皆さんのご支援により、昨年12月に1周年を迎えられることができました。今年も「新マップ」や「新武器」等の投入を予定していますので、どうぞご期待ください。

オンライン対戦型カードゲーム『悠久の車輪 ~Eternal Wheel~』も多くのカードゲームユーザーにプレイして頂いており、感謝申し上げます。「新たなエクスパンション」や「キャンペーン」など、今年も続々登場しますので、皆さん今年も車輪をよろしくお願いします。

「ユーザーよ！ 我（タイトー）に力を……」

32 33 34 35

セガ

36 37 38 39 40

新年明けましておめでとうございます。なんだか毎年1年が短くなっていると感じるのは年のせいなんでしょうか？

さて、今年の3月14日と15日に「やっぱ遊びな祭09」を東京有明で開催いたします。『バーチャファイター5 R』の公式全国大会「格闘新世紀V」の全国決勝トーナメントや『三国志大戦』のファン感謝イベント「東京湾の宴」の開催を始め、ファンの皆さまに楽しんで頂けるよう、さまざまなサプライズをご用意してお待ちしております。ちょっと気が早いですが、今からぜひとも予定に入れておいてくださいね。

では、2009年もセガは皆さんに喜んで頂けるような、楽しい製品とサービスをご提供できるよう頑張ります。今年もよろしくお願い致します。

41 42 43 44

明けましておめでとうございます☆

BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク

今年もよろしくっ♪

あけても変わらず…

キャラクターランキング TOP3

緋浮美「そりゃ今年は丑年ですけれど……。わ、わたくしが着なくても……」

彩葉「あけおめ！ 今年も頑張っていくよ～♪」

夏天「うしー。ギュー。モーモー。シア牛乳大好きー♪」

2009 01 GATSU RANKING

キャラクター説明

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『天土』
アメト=あーちゃん。彩葉、ヒフミの姉。
京都三姉妹の長女にしてヒフミの天敵。

IIDXイラストギャラリー

今月もやってきました。ROOTS26。年末年始は家でのんびり寝正月、というのもいいですが、イラストを描いてみるというのはいかがでしょうか？ 「一年の計は元旦にあり」と昔からいわれていますし、有意義に過ごしましょう。2月末売り号（2009年4月号）に掲載用のイラストの締め切りは1月20日です。

（福島県　森園泉さん）

「お姉様。これも……（タタタ……）」
「……あぁ。に、似合うデス。お姉様（はぁ……かわいい♪）」
「（キッ！）……いいえ兄様。絶対お姉様はこっち系デス！（ギラギラ）」
「むっ！　コレもなかなか……。どう～理々奈ちゃん♪（くるりん）」
「り、理々奈？　天土さんにはそういった服よりこっちの服とか……」
「……うぅ。り、理々奈!?（め、珍しく声がでかい……）」

（福岡県　皐月トミィさん）

「ふーっ。今年もこれで完売っと♪」
「おかげさ……（くるっ）ップ！　ブブッ」
「あぁコレ？　なかなか似合うだろー。ちょっと暑いけどな（パタパタ）」
「あれ？　売り終わったのかケーキ？（バッコバッコ）」
「し、士朗。いつの間にトナカイになってたの？　アハハ」

（鳥取県　コニャック君）

「あれ？　シアさっき居たよな。どこ行った？」
「あれ？　そーいえば、ナイアさんシアは？」
「ウフフ。今年最後のお・し・ご・と♪（ピッ）」
「……あ！　ダ、ダルマ！　テレビ見てテレビッ！　シアが映ってる！」
「（ワーッ！　ワーッ！　パチパチパチ……）この歌が届く世界中の皆さまに、幸せが訪れますように……。心から、あなたに贈ります……。ラ～ラララ～♪　ララ～♪（ワァアーッ！）」
「だ、だれだよアレ……アレがシ、ア……!?（ドキドキ）」
「シア、すごい……キレイ。歌だけじゃなく全部キレイ……」

（愛媛県　蜂子さん）

「ワハハーッ♪　サクラー。オマエにゃ愛想ってもんがよ～（ヒック）」
「さわんなッ！　酒臭いッ！　お参りに来たのにガブ飲みしやがって」
「アレ？（あ、あそこに居るのは白黒コンビ!?）ワリ！　ちょっくら行ってくらー（ダダダ）」
「お！　おい鉄火!?　アタシ一人でコイツどーすんだよ！　ちょッ！」
「ワハハーッ♪　サクラー。いいか、オマエにゃ愛想って……（がばっ）」
「えぇーいか、肩を組むなー！　こ、ここの阿呆ー！（バキッ！）」

（愛知県　塩ぶっかけ御飯さん）

「はい♪　ニクスのために大好きなラーメン作ったよ♪ウフフ」
「え、エリカ。お前……。い、頂くぜー！」
「どう？　美味しい？　あ、もう。ホッペタにナルトが……ペロッ」
「え、エリカ!?　ちょ……そ、そんな（ドキドキ）」
「………。………。起きろやにくすけ！（バキッ！）」
「……ふぇ？　………。アレ？（し、新年早々、こんな夢かぁあぁーッ！）」
「やーっと起きたかよ。カップ麺食べねーならもらうぞ（ズズー）」
「………。ラーメン……の、匂い。て、てめぇかぁぁ～！（泣）」

（千葉県　ひよこさん）

「……エリカさん。ええのん？　セリカさんの分食べちゃって？」
「い・い・の！……ったく、自分からお汁粉食べたいって言うからせっかく作ったのに！」
「……おいしいデス（ハフハフ）」
「えーん。だってだって～星龍華の肉まんがぁ～～（ぼっこり）」
「ふーんだ。せっかく作ったのに！　もう！　セリの食いしん坊万歳娘！」
「あぁ～ん。取っておいてよぉぉ～。ごめんなさい～（泣）」

（栃木県　紫竜代さん）

「せぃやッ！（ッダン！）今年も年越しに俺は地球に居なかったぜ！」
「えぇーい。うるさい！（バコッ）ただジャンプしてただけだろ」
「っ痛ぇーなー。おい！　紅茶野朗！　起きろ！　初詣行くぞー！」
「はぁー。新年開けてから1分しないうちにそーぞーしいやつらだわ……」
「……うーん。ムニャ……。大胆だなサクラ。ムニャ（ヘラヘラ）」
「!?（カァ～ッ）初詣行くぞこの野朗ー!!（ガンッ！　ブギュッ！）」
「ギャーッ!?」

（東京都　上原キノ君）

「初夢って……。えーと何見たらいいんだっけエリー」
「一富士二鷹三茄子のこと？」
「ソレソレ～！　じゃっおやすみ～♪（……ZZZ）」
「相変わらず寝るのは超速よね」

～次の日～

「おはようセリカ。で、どうだったの夢は」
「き……聞かないで。思い出させないで（ブルブル）」

（千葉県　卯月マクラさん）

「……テテテ。くっそあのニク野朗ー。カップ麺くれーで（モグモグ）」
「……はぁ。新年早々最悪な夢みちゃった（トボトボ）……ッ！　あれ？　こ、この匂いは！」
「あー、やっぱり星龍華の肉まん、最強にウメーな♪（モグモグ）」
「あいやー！　そ、そこの方、この哀れな美少女にその素晴らしき肉まんを……」
「だーれが美少女じゃ（バコッ）いっぱい買ったから何個でもやるよ。ホラ」
「ははー。お代官様ー。えへへ♪　あぁ～しみるわ～この味（モグモグ）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（133ページ参照）

beatmania IIDX + DanceDanceRevolution + GuitarFreaks & DrumMania + pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は家庭用『beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS』の紹介に加えて、サプライズなグッズを大公開！　BEMANIニュースヘッドラインも充実したBEMANIニュースをお届けしていくぞ。

待望の家庭用移植！ 舞台はアーケードからPS2へ！

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS™

迷彩色に彩られ、重厚な世界観と楽曲でゲームセンターをにぎわせた『beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS』が早くもPS2に移植された！　今作も家庭用オリジナル楽曲などオリジナル要素満載な内容となっているぞ。

beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS

ジャンル	DJシミュレーション
発売日	12月18日
価格	7,300円（税込）
対応機種	PS2

イメージテーマはミリタリー

「撃鉄」は引かない。「旋律」を打て。というキャッチを元に重厚なミリタリーテイストで、サブタイトルには「機動力の高い兵士」を意味するワード「TROOPERS」が掲げられている。

前作の『beatmania IIDX 14　GOLD』のきらびやかなイメージからミリタリー色のハードなイメージとなっているぞ。楽曲も"Digitank System"や"THE DEEP STRIKER"といった重厚なサウンドでミリタリーテイストを演出している。弾幕のように降りしきるオブジェクトをたたききれ！

前回のバブル期を思わせるようなきらびやかでゴージャスなイメージから一転、迷彩色で彩られた重厚なビジュアルイメージ。「闘い」をテーマに独自の世界観を構築している。

初心者から上級者まで楽しめる充実のゲームモード

初めて遊ぶ人から上級者まで幅広いニーズに応えられるようゲームモードが充実しているぞ。アーケード版の標準モードとなる「STANDARD」や自分のプレイしたい曲を気軽にプレイできる「FREE」はもちろん、beatmania IIDXの基礎を学べるモードで、初めてプレイする人も楽しみながらスキルアップできる「TUTORIAL」を搭載。また、規定の曲で組まれたコースでハイスコアを狙う「EXPERT」、自分の腕前をはかる「段位認定」など、プレイヤーの腕前と目的に合ったゲームモードが用意されている。

「TUTORIAL」では[illegible]がIIDXの基礎を教えてくれる。ミリタリーというイメージテーマなだけに鬼軍曹……というわけではなく、丁寧に教えてくれるぞ。楽しくStudyしよう！

ワンポイントIIDX講座

ここでは『beatmania IIDX』の楽しみ方、上達の方法を三段階のSTEPに分けて紹介するぞ。これからIIDXを始めようと思う人、つい最近始めたんだけど、どうやって上達するのか分からない、といった人に少しでも参考になれば幸いである。

STEP1 好きな曲を見つけよう

『beatmania IIDX』シリーズの面白さは何といっても"好きな曲を気軽に弾ける"ことだ。だから本作を楽しむための第一歩は好きな曲を見つけることである。曲によっては難度が高いものがあるため、始めたころはクリアできないことがあるかもしれないが、特に気にする必要は無い。クリアできなければ確かに悔しいが、好きな曲をクリアするという目標を立てられるし、そうなればプレイに熱が入ってくるだろう。

まずはクリアの可否よりも、好きな曲をプレイして音楽を奏でることの楽しさを知ることが上達の一歩でもあるのだ。だれもが最初から上手なわけではなく、楽しいので続けていたら気が付いたら腕前が上達しているのである。

家庭用オリジナル要素もバッチリ!

PS2版新規楽曲+αで90曲オーバー

今作の総収録楽曲数は90曲オーバーの大ボリュームを誇っている。さらに収録楽曲の中には、現在ゲームセンターで稼働中の『beatmania IIDX 16 EMPRESS』から「smooooch・∀・」が先行収録されているぞ。サウンド、ムービーとも人気の楽曲が自宅で思う存分プレイできるわけである。

また、PS2版オリジナル楽曲も多数収録されており、特にPS2版「コントラ」シリーズから移植曲である「Battle Train - IIDX Edition-」はまさにテーマに沿った一曲だろう。また、大好評の「アーティストコラボ企画」は引き続き実施されているぞ。やはり「闘い」がテーマとしているためか、アーティストコラボ楽曲の表記にはvsと表記されている。どの曲も聴きどころ満載の曲に仕上がっている。

PS2版オリジナル楽曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト
[illegible]	[illegible]	[illegible]
HARD DANCE	Battle Train -IIDX Edition-	Sota Fujimori
[illegible]	[illegible]	[illegible]
RAGGACORE	Biometrics Warrior	GUHROOVY fw. NO+CHIN
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BREAK CORE	Cookie Bouquets	L.E.D. vs TOMOSUKE fw.crimm
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ELECTRO	Sidechained Threats	sanodg
[illegible]	[illegible]	[illegible]
CANDY RAVE	smooooch・∀・	kors k

家庭用IIDXシリーズのだいご味ともいえるオリジナル楽曲。アーケードへの逆移植が期待される。

ギャラリーモードなど、やり込み要素も充実!

「GALLERY」や「CUSTOMIZE」といった従来のやり込み要素は今作も健在。「GALLERY」は一度出現させたリザルト画面を閲覧できるモードだ。それぞれのリザルト画面には条件があり、コンプリートするにはDOUBLEプレイの皆伝まで取得しないといけないため、相当なやり込みを求められるぞ。

また、ライバルデータとして、一万人を超えるアーケード版プレイヤーのスコアが収録してあるぞ。自分の腕前に近いプレイヤーのスコアを目標にして上達を図ろう。

すべて集めるのはかなり難しいが、やりがいのあるギャラリーコレクション。条件が分かっていても腕前が伴っていないと取得できない。まさにやり込みだ。

条件を満たすことで選曲中の音楽や曲プレイ中のフレームやターンテーブルのスキンなどを変更できる「CUSTOMIZE」。好みのプレイ画面に仕上げよう。

STEP2
固定運指を身に付けよう!

固定運指とは、このゲームをプレイするにあたり、効率の良い指の配置であり、ホームポジションである。具体的には下の図のようになっている。真ん中の黒鍵は押しやすい手の人さし指で押すといった感じだが、ターンテーブルに遠い手の人さし指が担当するのが基本。階段譜面がたたきやすいなど、さまざまなメリットがあるので習得しよう。

左中指 人さし指 右中指
左薬指 左親指 右親指 右薬指

普段の生活であまり使用しない薬指を使うため、慣れないうちはプレイしづらい。練習を重ねて定着させよう。

STEP3
自分に合ったプレイ環境を見つけよう!

固定運指に慣れてきたら、プレイオプションを使って、プレイしやすいプレイ環境を整えよう。特に、Hi-SPEED、SUDDEN+の調整は重要だ。ゲームに慣れてきた人はよくRANDOMを付けるが、これは譜面認識能力を高める練習の意味合いが強い。

BPMに合った自分に最適なHi-SPEEDとSUDDEN+の値を見つければ、スコアが飛躍的に上昇することも珍しくないぞ。

限定アーケードコントローラーを1名様にプレゼント

大好評だった前作のPS2版『beatmania IIDX 14 GOLD』の発売記念扇子に引き続き、今回もPS2版『beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS』の発売の記念品として非売品グッズが製作されたぞ。今回はイメージテーマがミリタリーということで、迷彩カラーで彩られたアーケードコントローラーで飾って良し、使用して良しの実用的なグッズとなっている。

一般の市場では手に入らない上に、世界に三つしかないというとても希少価値の高い逸品であるが、なんと！ KONAMIさんからアルカディア読者1名様にプレゼントとして頂いたぞ!

応募方法

本誌備え付けのアンケートはがきに必要事項をご記入の上、049ページのアルカディア読者プレゼントに表記してあるプレゼントナンバーを明記してご応募ください。(詳しくは049ページ)

※デザイン・仕様等は変更になる可能性がございます。

BEMANI ニュースヘッドライン

CHECK 1 ポップンミュージックリクエストベストアルバム絶賛発売中！

CHECK 2 村井聖夜のファーストアルバム発売！

CHECK 3 上野圭市の新アルバム「Rewind！」発売中！

CHECK 4 新しいポップンミュージック プライズコレクションが登場！

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！　気になったらブログもチェックしてくださいね。

NEWS 1 ファンの皆さんと一緒に作った、ベストオブポップンサウンドが集まったベストアルバム！

ファンの皆さんのアンケートを元に厳選された楽曲をロングバージョン化して構成されたベストアルバムがついに発売になりました。ポップンファン必聴の1枚です。

収録曲リスト

タイトル	アーティスト
Echoes	猫叉Master
ネガイゴト	肥塚良彦
Soul On Fire	L.E.D.-G VS GUHROOVY fw NO+CHIN
In The Ruins	good-cool feat.CHiCO
Canal Grande	Q-Mex
Angel Fish	ToMo K.
Break on Through	REUNION
fffff	Five Hammer
LOVE☆BA☆ZOOKA	DJ YOSHITAKA feat.ななっち
Sorrows	Asako Yoshihiro
Little Rock Overtune	惑星計画
白いとび羽根	ミシュカ
MOON -EXTENDED-	dj TAKA feat.Erika Mochizuki
CURUS MH/D	D-crew

ポップンミュージック リクエストベスト！
価格：2,500円（税込）
発売日：2008年12月24日
仕様：音楽CD1枚組

NEWS 2 自らの手でアレンジ、リミックスした新音源満載。村井聖夜ファン必聴のアルバムCD絶賛発売中！

収録された楽曲がすべてこのアルバムのためにアレンジし直されたサウンドが収録されており、BEMANIファンならずとも聴きごたえ抜群の一品となっています。

収録曲リスト

タイトル	収録シリーズ
龍舞～DRAGON DANCE～Revision-4	pop'n music 5
0/1ANGEL（Song by さなろいど）	pop'n music 8
EFFECT（Song by Ray-ZY）	pop'n music 16 PARTY♪
BEAT PALLET	新曲
Leaving...(Song by eimy)	beatmania IIDX 13 DistorteD
SCI-FI（Song by A.I.Units）	pop'n music 10
フィフネルの宇宙服（Song by Sana）	ときめきメモリアル
Beyond the Ocean	KEYBOARD MANIA 2ndMix
Unit	新曲
Mermaid Wave	みつめてナイト「想い出は波のように」
GEO SONG	新曲
Space Dog -ALT mode（Song by ALT）	pop'n music 11

村井聖夜　「plug＋program」
価格：2,730円（税込）
発売日：2008年12月24日
仕様：音楽CD1枚組
備考：コナミスタイル限定販売

NEWS 3 さまざまなアーティストとコラボレーションした、豪華なアルバムCD！

beatmania IIDXの音楽CDレーベル、beatnation Recordsより上野圭市のアルバムが発売されました。親交の深いbeatnation Records所属アーティストが手がけるリミックスも収録されいます。

収録曲リスト

- gentle stress（Live@honeyhunter TKO '08）／DJ Swan feat. mC3
- Secret of Love（The Cathedoral Vocal Mix）／DJ Swan feat. Seiji Makino & Yae Nishikawa
- DJ SWAN JINGLE 1
- Beautiful Angel／DJ SWAN
- DJ SWAN JINGLE 2
- Love Magic（L.E.D. VS dj TAKA Remix）／DJ SWAN
- Dr.LOVE（'09 New Vocal Mix）／baby weapon feat. Asuka M
- IS THIS LOVE?（This is LOVE mix）／Asuka M
- Pretty Punisher（Glitter Guitar Dub！）／baby weapon feat. Asuka M
- Mr.T.（take me higher）（Classic Edit）／Risky Men feat. Asuka M
- Fly Away To India（Chandrayaan-7 Mix）／baby weapon feat. KAJIL
- Nasty！（Horny Stallion's Hard Mix）／baby weapon feat. Asuka M
- Melt in my arms（Improvised Reprise）／Honey P feat. Asuka M
- SPARK！（Ultimate Stadium Mix）／SILVER FOX PRODUCTIONS feat.星野奏子
- Ｋｉｃｋ Ｏｕｔ 仮面（Ryu☆Remix）／上野圭市 feat.星野奏子
- ＰｕｎｃｈＬｏｖｅ♡仮面（長尺決定版！）／上野圭市 feat.星野奏子
- THE CUBE（Original Long Mix）／DJ SUWAMI
- Macho Gang（I.Q.=Zero Mix）／Anal Spyder

beatnation Records「Rewind！」/上野圭市
価格：2,520円（税込）
発売日：2008年12月18日
仕様：音楽CD1枚組
備考：コナミスタイル限定販売

NEWS 4 ポップンミュージックのプライズで新しいキャラフィギュアが追加！

全国のアミューズメント施設のプライズ商品としてクオリティの高さで非常に高い評価を集めた「pop'n musicプライズコレクション」シリーズにファン待望の第2弾が登場しました。デザインはもちろん携帯性に優れたコンパクトな仕上がりとなっています。

キーチェーンが付いていますので、バッグなどにつけて気軽に持ち歩ける仕様になっているんですよ。これでいつでも、どこでもポップンのキャラクターたちと一緒に居られますね。

カノコ　フロウフロウ　スーパー モグー　タイマー　ユーリ

ポップンミュージック
プライズコレクション
キャラフィギュア vol.2
稼働日：稼働中
稼働場所：全国アミューズメント施設

ニュースの詳細は　音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆Zektbach連勝！新たな伝説となるか!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	Ristaccia	Zektbach	【224.7pts.】
2nd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach	【134.8pts.】
3rd	Digitank System	DJ Mass MAD Izm*	【112.4pts.】
4th	EDEN	TËЯRA	【89.9pts.】
5th	Time to Air	青龍	【67.4pts.】
6th	少年A	Remixed by 少年ラジオ	【61.8pts.】
7th	LOVE IS ORANGE	Orange Lounge	【56.2pts.】
8th	garden	青野りえ	【50.6pts.】
9th	零 -ZERO-	TËЯRA	【44.9pts.】
10th	Linus	LEGO STUDIOLEGO STUDIO	【38.2pts.】

1st Ristaccia
Zektbach
224.7pts.

「Ristaccia」がついに11連勝と、年間首位防衛達成に王手！　しかし今回は『EMPRESS』稼動後間もない時点で投票を締め切っており、次回は一挙に新曲へ票が流れる可能性もある。固定ファンも多いほかの人気曲の実力も考えると……達成可能か否か、注目したいところ！

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆16カ月にして不動！あさきの敵はあさき!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【288.1pts.】
2nd	流氷の去りて	あさき	【101.7pts.】
3rd	A.DOGMA	あさき	【96.6pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【89.8pts.】
5th	極東史記	あさき	【84.7pts.】
6th	からふるぱすてる	ki☆ki	【50.8pts.】
7th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION)	TËЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【45.8pts.】
8th	恋は臆病	96	【39.0pts.】
9th	Blue Forest	Mutsuhiko Izumi	【33.9pts.】
10th	この子の七つのお祝いに	あさき	【28.8pts.】

1st 月光蝶　あさき
288.1pts.

連続首位記録を揺らぐことなく伸ばしている「月光蝶」。さらに上位3曲はバトルのお供「流氷の去りて」、ボス曲「A.DOGMA」とともに、あさきワールドで染め上げる快挙！　2位、3位の両曲とも人気を集めており、連続首位伝説を突き崩す成長株になる可能性も!?

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆長女襲来の影響？緋浮美人気、再爆発！

順位	キャラクター	ポイント
1st	緋浮美	【243.2pts.】
2nd	彩葉	【189.2pts.】
3rd	夏天	【162.2pts.】
4th	セム	【135.1pts.】
5th	セリカ	【108.1pts.】
6th	ツガル	【81.1pts.】
7th	エレキ	【40.5pts.】
8th	リリス	【35.1pts.】
9th	神崎姉	【18.9pts.】
10th	エリカ	【13.5pts.】

1st 緋浮美
243.2pts.

先々月と同様に、緋浮美が一気に首位へと浮上！　天土の登場による妹化&おしおき効果が、妹がなぜか強い当ランキングでは効いた!?（多分違う）そして注目のもう一人の新DJ、神崎姉も設定公開前から9位にランクイン。天土とともに、女帝時代を切り開けるか？

KONAMI♪MUSICフル 月間ダウンロードランキング

順位	曲名	アーティスト
1st	B4U(BEMANI FOR YOU MIX)	Remixed by DJ YOSHITAKA with Michael a la mode(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
2nd	流氷の去りて	あさき(GuitarFreaksV5&DrumManiaV5 Rock to Infinity)
3rd	A.DOGMA	あさき(GuitarFreaksV5 &DrumManiaV5 Rock to Infinity)
4th	V2	TAKA(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
5th	ALL MY TURN -このターンに、オレの全てを賭ける-	SUPER STAR 満-MITSURU-(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
6th	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
7th	NΦ CRIME	CxF (Music Produced by NAOKI MAEDA)(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
8th	翼	小林ゆう(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
9th	Miracle Halloween(disconation J-EURO mix)	Sana remixed Disconation(kors k)(KONAMI♪MUSICフル)
10th	SUNKiSS♥DROP ~Alison Side~	jun with Alison(DanceDanceRevolution SuperNOVA2)

提供：KONAMI♪MUISCフル http://mf.573.jp

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

『EMPRESS』に続き、『ギタドラ』でも『V6』が発表！

リレーコラム こなみっくす 第34回 泉 陸奥彦

アルカディア読者のみなさん、こんにちは。jubeatで、僕の曲「Happy Happy」のジャケットを担当してくれたデザイナーのこんちゃんからバトンをもらいましたよ。ありがとうね〜。さあ、何を書こうかな〜。そうそう、デザイナーといえば、僕も絵を描くのが好きなんです。と言っても、もう今ではあまり描くことはないんだけどね。幼いころは毎日、色鉛筆やクレパスで広告や包装紙の裏なんかに何枚も何枚も、飽きること無くよく描いていましたね。今のチラシはほとんどが両面印刷だけど、そのころは違ったんだよね。描く対象は飛行機や自動車なんかの乗り物が多かったな〜。小学校に上がると、鉛筆や万年筆で細密に、ロボットなどの内部のメカニックな部分を空想して描いていたんだよね。

ほかにも、物を作ることも好きだったから、木を削ってリアルな船なんかを作ったり、ボール紙でいろいろ作ったりね。もちろんプラモデルなんかもして遊んでいたな〜。子供だねぇ。いやぁ、楽しかったなあ。大学は、芸大のデザイン学科を選んだわけですが……。入学後、ふと周りを見ると、ほんとに絵のうまい人がごろごろいるんですよ。もう、そこらじゅうにね。そこで、「ありゃ!?　僕の絵の実力って大したことなかったんだね！」と初めて気付いてしまったんです。そりゃあ、絵のうまい人ばかり集まって来ているんだから、当たり前だよね。ショック!!　と、思いきや実はそのころ僕の興味はもう絵よりも音楽に移ってしまっていて、バンド活動もやっていたので、結局、芸大は一年ちょっと行っただけで中退しちゃったんですよ (^_^;)。

あ〜あ！　何やってんだか。良い子の皆さんはマネしないようにね。できれば、「自分の本当にやりたいこと」には、なるべく早く気付きましょう！　ということで、次回は、jubeatで僕の曲「Snow Goose」、「天国と地獄」、「Polaris」、「I love マミー」のジャケットを担当してくれた、デザイナーのT田（ティーダ）さんにバトンをお渡しします。お楽しみに〜〜！

次回はT田さんが登場！

Dance Dance Revolution X

待望の新シリーズ、ついに稼働開始！

ついに稼働を迎えたDDR最新作『DanceDanceRevolution X』。今回は今作からの新要素を紙面の許す限り紹介していくぞ。特に初心者に優しい要素が増えたので、未プレイの人は今作を機会に始めてみよう。

DanceDanceRevolution X
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：－

より派手になり、存在感をアピールする新筐体。プレイすればギャラリーができること間違い無し!?

曲にノって体を動かせばSo groove!

曲に合わせてスクロールしてくる矢印（アロー）と同じ方向のフットパネルを踏んで手軽にダンスを楽しめるDDRシリーズ。そんなDDRシリーズのだいご味は何といっても“音楽にノって体を動かす楽しさ”だ。難しい譜面の曲をクリアしたり、ハイスコアをたたき出すのも楽しいがその根幹にあるものは音楽のリズムに合わせてステップを踏む楽しさである。自分の好きなアーティスト、ジャンルの曲で楽しくステップを踏んで、グルーヴを感じよう。

難しい曲でハイスコアを狙ったり、曲に合わせた振り付けを考えたりと楽しみ方は無限大!?

新モード紹介！

初めての人はここから
STARTER MODE

今作より登場した「STARTER MODE」はDDRシリーズを初めてプレイする人におすすめのゲームモード。全五つのSTEPで構成されており、段階を踏みながらDDRの基礎を覚えられるようになっているぞ。STEPが上がっていくにつれて、ジャンプしてパネルを踏んだり、フリーズアローなどについても教えてくれるので、このモードを制覇したころには「STANDARD MODE」に移行しても十分楽しめること間違い無しだ。まずは曲にノって体を動かす、ステップを踏むことの楽しさを知って、DDRの楽しさを堪能しよう。

STEP1にある「HOW TO PLAY」では踏み方の基本を実際のプレイの中で学べるぞ。小節線が描かれていてタイミングがとりやすい。気軽に楽しく基礎を習得しよう。

ゲームに慣れたら挑戦！
COURSE MODE

従来の「NONSTOP MODE」と「CHALLENGE MODE」を統合した新しいゲームモード「COURSE MODE」では“CONCEPT COURSE”、“DANCE DRILL COURSE”、“ORDER COURSE”がプレイできるぞ。“DANCE DRILL COURSE”は『beatmania IIDX』シリーズの段位認定のようなもので、レベルによって決められたコースをクリアすることで合格となる。また、クリアした最高レベルがゲーム開始時のプレイヤー情報画面に表示されるぞ。表示されるレベル数値は、A判定やAA判定以上でクリアすることで違った色で表示される。

ゲームに慣れてきたら腕（脚?）試しとして“DANCE DRILL COURSE”に挑戦してみよう。より高いレベルを高い判定でクリアしてライバルたちを圧倒するのだ。

新要素紹介！

新しいゲームモードのほかにも新要素は盛りだくさん。今作より、e-AMUSEMENT PASSを使用してプレイするとDDRコードが表示されるぞ。ライバルのDDRコードを登録してスコア比較できるのだ。

またSINGLEスタイルで「STARTER MODE」「STANDARD MODE」をプレイする場合、空いているプレイヤー側でBEGINNER難易度限定ながら一曲体験プレイができる「WELCOMEシステム」を導入している。未体験の友達を誘って、DDRの面白さを分かち合おう。

そのほかにもオプションに“スクリーンフィルター”などが追加され、より詳細なセッティングが可能になったり、ワークアウトがDOUBLE対応になったりと細かい進化も施されているのだ。

ベストタイミングのときの判定である「MARVELOUS!」を取ると「マーベラスター」という画面写真のような星のエフェクトが登場。この星の取得数を競うランキングも開催予定だ。

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3 DX

湾岸ミッドナイト　マキシマムチューン3 デラックス

湾岸ミッドナイトマキシマムチューン3 デラックス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル+シフトレバー+ペダル×2
■発売日：2008年12月
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる◎

この号が発売されるころには稼働している本作。ついに4台目の隠しマシンが明らかになった。それは12月に発表されたばかりの「あのスポーツカー」だった!

最後の新車ついに公開! 発表されたばかりの「Z」が登場!

12月1日に発表されたばかりの6代目「フェアレディZ」。なんとのこのZが早くもゲームに登場する。「じゃあ、早速新型Zでバトルへ!」と行きたいところだが、稼働直後はZを使えない。タイムリリースでの登場となるのだ。公開までしばらく我慢してほしい。

旧型と比べてコンパクトになりながらも、最高出力はアップしている新型Z。運動性の向上は確実なので、乗れる日が楽しみだ!

新型Zにひと足早く乗るためには!?

この新型Zにひと足早く乗れる「日産 新型フェアレディZ先行GETキャンペーン!!」が予定されている。詳しくは『マキシマムチューン』の公式HPをチェック!

http://www.bandainamcogames.co.jp/aa/am/vg/wanganmaxi3dx/

ニッサン フェアレディZ
(CBA-Z34)

新コース「名古屋高速環状」ワンポイントアドバイス

コースマップを見てもらえれば分かる通り、レイアウトは非常に簡単な「名古屋高速環状」。なら速く走るのも簡単、と考えるのは間違い。コースが単純であればあるほど、差がついたときのばん回が難しくなる。小さなミスがバトルに影響することを頭に入れて走らなければならない。

四隅に直角コーナーがある単純なコースレイアウトをしている。しかし細かくコースを見ると、微妙にうねっている場所があったり、微妙に高低差のある場所がある。決して気の抜けないコースとなっているぞ。

名古屋高速環状線は右回りで走る一方向の高速道路なためか、コースの幅が広く作られている。バトルでは乱戦になること間違い無し!

コースマップ

ジャンプスポット

コースは平らにはなっておらず、凸状態の箇所がある。超高速走行で走っているとマシンがジャンプして、操作不能の瞬間ができてしまう。

直角コーナー

超高速状態からの進入になるので、かなり早めの減速が必要。マシンを安定させせつつできるだけ高い速度で抜けることが求められるぞ。

シケイン(S字コーナー)

コースの中に一箇所、切り返し操作が必要なテクニカルコーナー「シケイン」が存在する。いかに高い速度で、直線的に抜けられるかがカギ!

ユー!! 伸ばしちゃいなよ!

のびてけ! BYON BYON ビョンビョン大作戦

© 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Produced by Masayuki Ohashi

手を伸ばしても届かぬ幸せは、マジックハンドで掴むがいい! 史上初・ビョン×2系バラエティーゲーム集がここに降・臨ッ!!

のびてけ!ビョンビョン大作戦
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：体感型ビデオゲーム
- ■操作方法：ハンドメカ
- ■稼働日：2008年12月18日(稼働中)
- ■使用基板：-

Text:カイゼルちくわ

宇宙的大発明! 新メカ「メテロイヤー」!!

ハンドルでビョンビョンだ!

この超メカ・メテロイヤーのハンドルを動かせば、画面内のマジックハンドを伸縮自在! 時には差し伸べる手、時には打ちすえる拳として、各種ゲームを突破せよ!!

掴むッ!

ブン回す!

たたきまくる!

伸ばすにもいろいろある世の中です

三つのモードでレッツ・ビョン!!

本作で選べるゲームモードは三つ。友人知人と二人で伸ばしっぷりを競うのはもちろん、協力プレイもある。また、e-AMUSEMENT対応なので、オンラインでランキングを競うこともできるぞ!

対戦でビョンビョン

選択したミニゲーム三つを二人でプレイして、勝敗を競うモード。恋人同士でも容赦なくハイスコアを出し、伸びの違いを見せつけるといいぞ。

協力でビョンビョン

一人、または二人でマップ上のミニゲームを次々突破する、ストーリーモード。パパから盗んだメテロイヤーで、一世一代のイタズラ大行進!

ランキングでビョンビョン

毎月配信される、三つのゲームからなる専用コースでのスコアを全国区で競うモード。スコアのみならず、メテロイヤーさばきも評価されるぞ!

GTI Club Supermini Festa!

© 2008 Konami Digital Entertainment

ミニだからこそできる新感覚のカーゲーム!

ライトドライブゲームの金字塔が、ついに復活! 一味違うカーライフを楽しめる、その魅力を紹介しよう。

GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ!
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：バラエティドライブゲーム
- ■操作方法：ハンドル+ギア+ペダル×2
- ■稼働日：2008年12月3日(稼働中)
- ■使用基板：-

名作「GTIクラブ」が完全新生!

ただのレースに終わらず「鬼ごっこ」方式を取り入れるなど、当時は硬派な印象が強かったドライブゲームをより身近に楽しめる内容が好評だった『GTIクラブ』。本作もその魅力を引き継いでおり、豊富なコンパクトカーの車種やバラエティーゲームで、「車で遊ぶ」楽しさが味わえるぞ。

レースだけじゃない

遊び心満載のバトル!

トなど、ミニカー特有の操作性が、さらに遊び心を刺激する。

e-AMUSEMENT対応で全国通信対戦&ドレスアップ!

本作では搭乗車のドレスアップや性能UPなどの情報が保存でき、実物のミニカーを所有するかのような楽しみを味わえる。さらに各種ゲームでは全国通信対戦で、全国のカーオーナーと愛車&腕自慢勝負が可能!

愛とゾンビのバラエティミニゲーム満載!!

愛されるより愛シタイ THE HOUSE OF THE DEAD EX

『ザ ハウス オブ ザ デッド』番外編は、キュートでラブなゾンビの大活劇!? タイトルは"アイアイ"って略してねっ!

愛されるより愛シタイ
〜THE HOUSE OF THE DEAD EX〜
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：バラエティガンシューティング
■操作方法　：ガン+ペダル+愛
■発売日　　：今冬予定
■使用基板　：LINDBERGH RED

　Text：カイゼルちくわ

公式サイト:http://ai-shitai.sega.jp/

一心腐乱に透遊行

愛を育む試練の旅路

愛ゆえに研究所を脱走したゾビオ＆ゾビコの、腐っても純愛の物語を描く本作。銃とペダルでさまざまな試練を突破し、感動の結末を見るべし!!

なお、ゲームで失敗するとハートが一つ減り、これが無くなるとゲームオーバー。しかし失敗したゲームに再挑戦すると、難易度が下がる特典が!

銃とペダルで

ゾンビでも簡単操作!

登場するミニゲームは銃かペダルのどちらかを使う簡単操作。自分にピッタリ☆ゾンビなミニゲームを随所で選ぶがいいさ!

来世まで遊べるゾビゲーの数々

角界騒然〜大相撲ゾンビ場所

愛の疾走〜頭文字Z

人気ロックデュオを照らせ! 〜ZomB'z

モンゴル力士ゾンビ、どこかで聞いたことのあるような人気ロックデュオゾンビと爆笑必至のゾビニストが集結。これもほんの一例!

あのボスキャラ達も!?

本作には『ザ ハウス オブ ザ デッド』歴代作品から、ボスやキャラクターが多数出演! 見た目はキュートだが腐ってもボス。戦うと強敵だぞ!!

ステージ には のジャスティスが出現。彼 が暴れ のは、虫歯の痛さが原因だった!

ブーストボタンで大疾走!!

R改 R-TUNED ULTIMATE STREET RACING

イルミネーションに彩られた夜の街を舞台に、爽快感MAXのハイスピードバトル!

R改:アルティメット ストリート レーシング
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：レースゲーム
■操作方法　：ハンドル+ギア+2ペダル+ブーストボタン
■発売日　　：稼働中（2008年12月17日）
■使用基板　：LINDBERGH
公式サイト:http://r-tuned.sega.jp/

バトルは夜のストリート

ド派手なチューンドカーで実在する数々の街を駆けめぐる! まるでカーアクション映画のような爽快感の本作。シングルモードでは複数のライバル達と順位を競い合う「バトル」のほか「タイムアタック」が存在。もちろんプレイヤー同士のバトルも最大4台の筐体で楽しめるぞ。

夜の渋谷のメインストリート。ほかにも新宿、香港、ニューヨークにそれぞれ3コースずつ用意されているのだ

バトル中、画面上に表示されるライバルたちのリアクション。レース中の表情が楽しめる

ブーストと直線ドリフト!

ハンドルの内側左右に2箇所あるブーストボタン。これを押し続けている間マシンは信じられないほどの超加速。しかも無制限で使えるのだ! さらにステアリング操作だけで 　　　　 が可能。ハイスピードバトルの 　コーナー手前 キメるドリフトでライバルたちをブッちぎれ!

賞金は車のレベルや登場ライバルによって金額が変わる。ボスが登場するとさらに高額の賞金が!

賞金でチューンドカーをGET!

レースの賞金を貯めて購入した全200種類のチューンドカーはICカードに保存が可能。下に見られるようにキャラクターが描かれたマシンも! ほかにも人気アニメやゲームのヒロインが登場!?

レース界での新しい波!!

あわ点棒の大澤サンタ

12月の渋谷に、麻雀大好きなサンタが降臨!? そして今月から、我らが吉田理事の勉強になるお話もスタートしています!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2008年2月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

Text：カイゼルちくわ　監修：日本プロ麻雀協会　©SEGA

オーサワ・サンタフミナ プロ

年に一度のクリスマス、麻雀好きな良い子に麻雀の楽しさを贈り物として配って回る、という美談が無くもない人物。またの名をプロ協会所属、大澤ふみなプロ。

プレゼントは放銃!?

着ぐるみ装着店内対戦で、ファンの皆さん相手に3連勝できたらご褒美、という主旨で今回も始まりました公開取材。その戦績は……あー、その……やっぱサンタはプレゼントする側ですよねっ!?

今回も渋谷ギーゴ4Fの店員・はるな嬢が2戦目に乱入。見事に場をかき回していただき、プロはラスに(汗)。

3戦目では宿敵・セガ広報山崎氏が後ろから応援!? その効果か、トップ終了で有終の美が!

次回は2009年1月10日18時30ごろ開始予定

次回で第10回となる当企画、新年一発目で念願達成となるか要注目です！　なお、次回は開始時間が遅めですので、ご来場の際にはご注意ください。

吉田理事の三麻(サンマ)講座

三麻(サンマ)とは　三人で打つ、独自ルールの麻雀。実は三麻には、四麻の強さにも通じる要素が!?　理事のお話を参考に、ぜひ挑戦を！

第一回 ● 三麻(サンマ)の面白さ

まず三麻の面白さというと、「あがる」ことでしょうね。格闘技に例えるなら、四麻はラウンド制ですが、三麻は時間無制限一本勝負。高い手も簡単に作れる、この打ち合いが魅力でしょう。

三麻の感覚がつかめないという方は、まずは打点や振り込みは気にせず、あがり率30%を目指しましょう。高い手は魅力的ですが、三人で打つ以上、勝つためには3割の確率であがれることが基本です。役牌は基本二鳴きなしの一鳴きで、鳴ける手は手変えするより相手の高い手を蹴る手段にするなど、あがることが四麻よりさらに重要なんです。

ネットワーク対戦クイズ An×An2 アンサー×アンサー2

©SEGA

興奮の四人対戦が楽しめる『AnAn2』がついに稼働開始!　緊迫感溢れる全国ネットワーク対戦で、2009年初頭を盛り上げよう!!

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer2
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン+タッチパネル
■発売日：稼働中(2008年12月)
■使用基板：LINDBERGH RED

Text：田渕健康

クイズ野郎の頂点！ 目指せ、プロアンサー!!

『Ansewr × Answer』プレイヤーの中でも、真にクイズを極めた者だけが到達できる境地……それが「プロアンサー」である！　『1』ではプロアンサーという称号だけが存在していたが、『2』からはプロアンサーの中でもクイズ力に応じてランクが蔡文姫……いやさ細分化。まず、プロアンサーになるには、プレイして獲得できる「賞金」が一定額を超ると出現する「ライセンステスト」を受ける必要がある。合格可否はテスト開始以降5プレイの内容で決まり、以降は条件を満たすたびに上位ランクのテストが出現するぞ！

テストが開始されると合格条件が提示される。合格条件を満たせば見事ライセンス獲得!

今回はプロアンサーを細分化!「ゴールドプロ」までの道は長いぞ!

【プロアンサー発生条件】

「プロアンサー」へのテスト	賞金がある一定金額を超えると発生
「ブロンズプロ」へのテスト	クイズ力がある数値までいくと発生
「シルバープロ」へのテスト	クイズ力がかなりの数値までいくと発生
「ゴールドプロ」へのテスト	クイズ力が前人未踏の数値までいくと発生

コラム・暮らしの泉

「アンアン前にはメシを食へ」

「腹が減っては戦はできぬ」とはよく言ったもの。実際問題、腹が減れば戦どころかクイズもできねえYO！　ゲーム全般にいえることだが、指先や目の活用と同等かそれ以上に、脳をフル活用せねばならないのは自明の理。それゆえゲーム中は特に、脳のガソリンとなる「糖分」の適度な補給が必要。ここで指し示す「糖」とはいわゆる**「ブドウ糖」**。点滴の中にもシコタマ含まれているドすごい栄養分で、格好良くいうと光学活性物質である。実は皆様の頭の中に搭載されている脳みそパーツは非常に燃費が悪く、1時間に約5g、なーんにもしなくとも**1日約120g近くのブドウ糖を消費**する(世界保健機構基準)。しかも、脳のエネルギーとなるのは唯一「ブドウ糖」だけで、実はそれ以外のエネルギーは受け付けないというとんだ美食倶楽部ぶり。よって、『AnAn』なんていう脳みそフル回転のゲームをプレイした日には、脳からすごい勢いでブドウ糖が失われていくのだ！　ブドウ糖は一般にご飯やパンでも摂取できるので、普通に食事していれば必要な量を蓄積することが可能。てっとり早くブドウ糖を補給したい時は**「飴」**や**「角砂糖」**がオススメ。プレイ中でも糖分が緊急補給できるぞ！

ゲー事典　このたび、日本プロ麻雀協会では女流プロを中心とするファンクラブを設立いたしました!　ファンクラブの名称は「Club.NPM」です。ご興味のある方は、ぜひファンクラブ専用サイト(http://www.clubnpm.com/) までアクセスください。

namco

BANDAI NAMCO Group

ナムコのゲームセンターをも〜っと盛り上げます！

月刊 ナムコ魂

ゲームセンター施設運営会社としては、史上初の連載が、今月よりスタートします。どんな誌面が展開していくのか？読者の皆さん、どうぞご注目ください！

お祭り番長「大津」

大津 誠
入社後は埼玉県内店舗を中心に勤務。現在はマーケティング部にて、楽しい!面白いをモットーにイベントを企画しています!

鉄拳番長「判藤」

判藤 俊介
使用キャラクター：JACK-6
リングネーム：じゃくらぁ〜
99年 鉄拳TAGトーナメントオフィシャル全国大会3位入賞。
08年 福岡・「鉄マスター杯」優勝。
現在、最強ジャック使いを目指し連載とからめた全国横断武者修行を企画中！

連載への意気込み

Text:BANCHO KURABAYASHI／OOTSU／BANDO

編集部　ナムコの雑誌連載というのは今まであまり見かけませんでしたが、意気込みは？

大津　アーケードゲームならではの楽しさとか、イベント情報、お得な情報を、誌面を通して読者の皆さんに伝えたいと思います。読者の方からのナムコに対するご意見、ご希望なども積極的に吸収して反映させたいですね。

判藤　僕は『鉄拳』で、イベント企画を具現化したいです ね。「闘劇」と連動できるような企画も検討しています。読者の皆さんとの交流試合も楽しみですね。どうぞお手柔らかに！

編集部　ところで、ナムコっていろいろな店名の施設がありますよね？

大津　はい。一般的な「ナムコランド」をはじめとして、「プラボ」、「プレイシティキャロット」、「ワンダーパーク」など立地条件やお客様のターゲット層で分かれています。お店ごとの魅力もお伝えしていきますので、ぜひ注目してください。

編集部　ゲームセンターから客足が遠のいていると言われる昨今。編集部としても、ナムコの新たな試みを応援していきたいと思います。

判藤　僕達もお客様にますます喜ばれる店作りをめざして、精一杯がんばります！

読者の皆さん！　ぜひ、このページに対するご意見、ご希望をお気軽にお寄せください！

NAMCO LAND　WONDER PARK　PLABO　PLAY CITY CARROT

ナムコアミューズメントナビ AMUSEMENT NAVI

入会金 年会費 無料

いつでもどこでも
ナムコの店舗情報やイベント情報が
チェックできるぞ！

namco® 公式ケータイサイト　運営スタート

いよいよ、ナムコの公式モバイルサイト「ナムコアミュースメントナビ」が12/20よりオープン！　カンタン会員登録で、クレーン無料クーポンやお得な情報が満載のメルマガが届く！　もちろん入会費・年会費は無料！

以下のサイトにアクセスして空メールを送信。「ナムコアミューズメントナビ」からの返信メールがくるので本文のURLをクリック！　登録の画面でニックネームなどを入力して手続き完了！　すぐにお得なクーポンをゲットしよう！

⬇

http://mb.namco.co.jp/

12.18より好評稼働中!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

鉄拳番長 判藤責任編集

今月の鉄拳はこれだ！

ナムコのお店では……

拳1 拳道場とは??

拳道場 KOBUSIDOJO

『鉄拳』をより楽しみ、技を磨き、披露する場としてさまざまな大会、イベントを開催しているナムコ直営店舗の総称。拳道場のテーマは「強くなること―」

プレイヤーの「もっと『鉄拳』で遊びたい、もっと戦いたい、強くなりたい！」を実現するお店になっているんだ。

全国拳道場　リストはこちら!!

⬇

http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

拳2 とりこれ技表　配布中!

ナムコ特製！『鉄拳6BR版』とりあえずこれだけあれば、遊べる技表（通称：とりこれ技表）が登場！

『鉄拳6BR』の近くに設置されているので、迷わずゲットだぜ。これから鉄拳をはじめるプレイヤーに楽しみながら強くなれちゃう技を全キャラ分一挙公開！　とりあえずこれだけマスターしよう！

こんな人は要チェック!!!!

1、今から『鉄拳』を始める（たい）人
2、勝てる技ってどれ!?　って人
3、鉄拳のキャラクターが大好きな人
4、コレクターは必見！

拳3 ナムコ限定カードケース プレゼント中!

先着1万名様に「ナムコ特製限定カードケース」をプレゼント!!　ゲットの方法は「ナムコのお店で鉄拳IDカードを購入するだけ!」

IDカードを購入する前に必ず店員さんに声をかけてね♪

1万名って多いですよね……でも……全国で限定1万名ですよ……あなたの近くのナムコのお店は品切れ必至かも!?　必ずゲットしよう！

うら　おもて

カードが8枚入るので、収納力もバッグン！

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』ついにバージョンアップ! REV.2.0好評稼働中!

機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

©創通・サンライズ

初心者も安心! プレイ方法をナビゲーション!

ナムコのお店ではこれから『機動戦士ガンダム 戦場の絆』をプレイする方も安心して遊べるよう、ご希望の方にはゲームの内容や遊び方のナビゲーションを行なっています！『気になっているけど、やり方が分からない……』、『一人だと不安で……』というそこのあなた！　ぜひナムコのお店に遊びに来てスタッフに一声かけてくださいね。丁寧にレクチャーさせていただきます。

ナムコの首都圏地区内で、『機動戦士ガンダム 戦場の絆』大会を開催!

首都圏の店舗を中心とした『機動戦士ガンダム 戦場の絆』大会を開催！11店舗の予選を勝ち抜いた強豪が2月28日ナムコランド渋谷店に集結！　頂点を極めるのはどのチームだ!?

詳しい日程は　本誌148ページへGO！

ナムコで『機動戦士ガンダム 戦場の絆』がプレイできるお店はココ⬇

http://www.namco.co.jp/ar/event/gundam_kizuna/

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3DX

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス

『湾岸ミッドナイト』VerUP情報!!

新コース、新規車種も追加され一層ボリュームアップ！　もちろんナムコのお店でも絶賛稼働中です！　これからもますます『湾岸ミッドナイト』が盛り上がるようにレース大会などを企画したいと思います。読者のみなさん、どうぞご期待ください。

設置店舗リストはこちら

⬇

http://www.namco.co.jp/ar/event/

メダルプレイヤーに朗報!!

今ナムコのゲームセンターで、オリジナルのポケモングッズが手に入るキャンペーンを09年1月12日まで開催！必見はメダル1000円分ごとに1枚もらえる"スクラッチくじ"。アタリが出ると、ポケモン映画DVDや最大300枚のメダルなどがゲットできる！

その他にも期間中はナムコ限定のポケモングッズが多数登場！メダルプレイヤーなら迷わずナムコのゲームセンターに行くっきゃないぜ！

キャンペーン期間：'09.1.12（月・祝）まで！

ナムコでポケモンゲットだぜ! ゲームでハッピー! ウインターフェア

読者アンケート募集

本誌に付いているアンケートハガキはもちろん、アルカディアモバイルにて、皆さまの意見、感想、要望を受け付けます。アルカディアモバイルへは右のQRコードから。

猛者Tシャツ予約・はじめぃ!(探)

アルカディ屋

ebtenゲーム系グッズ通販専門店OPEN!

※各商品は、アルカディ屋で商品コード検索をかければ1発で商品ページに飛べます。

WCCF IC 07-08バインダー&トップローダー予約受付中!

『WCCF IC 07-08』の2009年春稼働に合わせ、公式バインダーと公式トップローダーが2009年3月19日に発売する。現在は、絶賛予約受付中だ。特に、バインダーのDXパックは数量に限りがあるので、購入を検討されている人は、早めに予約しておかないと売り切れる可能性がある。トップローダーごと収納できるデッキケース付きのトップローダー(5枚セットor11枚セット)と併せて、早めにクリックしておくのがいいだろう。

※画像はイメージです。

【DXパックセット内容】
オフィシャルカードバインダー/ネックストラップ/ジャガードマフラータオル/マウスパッド

※画像はイメージです。

WCCF IC 07-08 オフィシャルカードバインダー	
商品コード	081228
DXパック　販売価格	9,975円[税込]
通常版　販売価格	6,090円[税込]

WCCF IC 07-08 オフィシャルトップローダー	
商品コード	081229
5枚セット　販売価格	1,575円[税込]
11枚セット　販売価格	2,625円[税込]

悠久カスタムバインダー予約受付中!

ローダーはギリギリまで隙間を少なくした特製品!

※画像は試作品なのでプリントされていません。ご了承ください。

※画像は制作中のものなので、実際の製品と異なる場合があります。ご了承ください。

バインダー本体からリフィルポケット、トップローダーまで、すべて悠久のカードサイズに合わせて作られたカスタマイズバインダーは、収納してみれば分かるフィット感を実現。次バージョン「2ndエクスパンション」までをデフォルトで収納できる!! プロモーションカードは、本誌好評連載中の小説版アレキサンダー(画:タケシマサトシ)。このカードだけのオリジナルシナリオをプレイ可能だ。

悠久の車輪 公式キャリーバインダー	
商品コード	081129
販売価格	5,985円[税込]

【セット内容】
バインダー本体/リフィル40枚/カードリスト/ストレイジBOX1箱/トップローダー6枚/プロモーションカード/バージョン仕切り

スーパースィープの新譜をチェック！

リッジレーサー6 ダイレクト・オーディオ	
商品コード	081230
販売価格	3,150円[税込]

テクニクティクス リミックス Vol.3	
商品コード	081231
販売価格	1,575円[税込]

はにい いんざ すかい サウンドトラック	
商品コード	081232
販売価格	3,150円[税込]

20年の時を超えて蘇る『はにい いんざ すかい』や、ファン待望の『リッジレーサー6』は2枚組の大ボリューム、そして1,500円とリーズナブルな価格の『テクニクティクス』と1月発売予定の新譜が続々登場！　絶賛予約受付中!!

※各ジャケットデザインは変更になる可能性がございます。

ままま本気(マジ)う!? 予約受付、はじめい！（擦）

アルカディアNo.103の猛者通でマサとケソの二人がデザインしたTシャツを、とりあえず製品化しちまおうジャマイカという勢いにて、予約受付を始めたい。しかも、大きなお友達から小さなお友達まで対応すべく、サイズはS／M／L／LL／LLLの5種類を用意。生地色も5色から選べるなど、本気かアルカディア!?と疑いたくなる仕様だ。予約締切は3月3日のひな祭りだ。商品の発送は3月中旬を予定している。みんな予約してケロ。※画像はイメージです。実際の商品とは多少異なりますのでご了承ください。

indian in the right
steering wheel in the right

カラー：ブラック／ネイビー／グリーン
レッド／ロイヤルブルー
サイズ：S／M／L／LL／LLL

インド人を右にTシャツ	
商品コード	081234
販売価格	2,900円[+税]

DEAD or 諦念
フムス

カラー：ホワイト／イエロー／オレンジ
ピンク／グレー
サイズ：S／M／L／LL／LLL

グリズルTシャツ	
商品コード	081235
販売価格	2,900円[+税]

手ぶらになるバッグだからゲーマーにフィット！

たすき掛け可能なミニバッグは、収納部のホルダーで携帯電話もキッチリ固定。側面にはイヤホンを通せるアイレット付きなので、鞄を閉じたまま使用可能。携帯ゲーム機がスッポリ納まるミニホルダーは、裏側がマジックテープで取り外し可能。さらにフックも付いているので、ベルトループに引っ掛けて使用できる！

カラー：カーキ／キャメル／ブラック
素材：フェイクレザー（絞り加工）
※絞り加工素材のため、シワや色ムラがありますが、素材の特徴であり、素材不良によるものではございません。

ミニホルダー付き トリックスター マイヤー	
商品コード	読割対象商品 081233
販売価格	5,880円[税込]

"読者割引"がスタート！

読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入れてください。期間中なら200円の割引が適用されます。

—ご注意—

読者割引は、お一人さま1回限り有効です。
読者割引対象商品には 読割対象商品 のマークが付いています。

※読者割引のご利用にあたっては、会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今月の読者割引番号コード　ご利用期間は2008年12月27日午前10時まで

257542

PCから　携帯から

ゲーム解析はアルカディアに任せろ!!

アルカディア カードゲームコンプリート Vol.3

至高のカードゲーム解説書第三弾!!

アーケードカードゲームの最強専門誌の第三弾!! 巻頭では『LORD of VERMILION 新たなる胎動』を30ページにわたって総力特集。カードデータや攻略情報など全プレイヤー必見の情報が満載だ。他にも『三国志大戦3 蒼天の龍脈』、『WCCF 2007-2008』、『GCB』、『悠久の車輪』など人気のカードゲームを徹底攻略。『アヴァロンの鍵』新情報も掲載。付録のDVDではトップランカーたちの激突が収録されているなど見どころ満載の一冊となっているぞ!

特別付録DVD!!

2009年1月21日発売予定!!

闘劇魂 Vol.11

格闘ゲーマーのための格闘ゲーム専門誌!!

格闘ゲーマー必見の格闘ゲーム専門誌第11弾が登場。見る者すべてに感動を与えた闘劇'08の総括レポートを掲載。また、気になる新作格闘ゲームの最新情報が満載の誌面に加え、DVDでは闘劇'08のベストバウトや『ストIV』、『Fate』など人気の格ゲー対戦動画を285分収録。見逃すな!!

DVD 285分収録!!

絶賛発売中!!

価格1,449円(税込)

アーケードゲーマーたちよ、勝利を掴み取れ!

『GUILTY GEAR』闘劇ヒストリー ベストバウトDVD 6年の名勝負集

闘劇史上に残る伝説の闘いをDVD145分に厳選収録!!

思い出すだけでも胸が熱くなる闘劇'03から、先日開催され、いまだ興奮冷めやらぬ闘劇'08まで……。格闘ゲーム大会の最高峰である闘劇で毎年選出され続けた『ギルティギア』シリーズの伝説の闘いの数々とすべての大会の決勝戦を完全収録。見どころ満載のDVDになっているぞ。『ギルティギア』シリーズのトッププレイヤーたちの己の技術とプライドをかけた熱戦……息詰まる攻防、勝利の歓喜、敗北の涙。『ギルティギア』と"闘劇"の歴史のすべてがここにある!!

絶賛発売中!!

価格1,470円(税込)

GUILTY GEAR 10thメモリアルブック(仮)

プレイステーションで『ギルティギア』が産声を上げてから10年。格闘ゲーム界の大人気タイトルとなった本シリーズの歴史をこの一冊に凝縮! 登場キャラクターの魅力を余すところ無く解析。シリーズごとの変遷など『ギルティギア』が歩んできた10年間をすべて掲載。『ギルティ』ファン必携のメモリアルブックだ。

"ギルティギア"シリーズ10年の歴史を完全収録!!

2009年1月発売予定!!

enterbrain 株式会社 エンターブレイン

新世代2D格ゲー、ムック化決定!!

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

2009年1月発売に向けて鋭意制作中!!

美麗なグラフィックと重厚な世界観で人気のアークシステムワークスの意欲作『ブレイブルー』が攻略ムック化!! 全キャラ全技の数値データはもちろん、ストーリーや世界観も徹底追究! 攻略本としてもファンブックとしても満足できる仕上がりに乞うご期待!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

オーナーライフがもっと楽しくなる5つの方法

DERBY OWNERS CLUB™
2008 feel the rush
Ver.2.0

ほか2頭

シンボリルドルフの親馬コード付き!!

私が目印よ♥

なんと『DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0』のムックが出るそうやないか! 最新バージョンに合わせた攻略情報はもちろん、エサやDOCターミナルのアイテムも公開してるそうや。特別付録として、伝説の七冠馬「シンボリルドルフ」と、黒生中もゴクゴク飲んだオリジナル特殊柄2頭の親馬コードも付いてまんねん。これは絶対買うしかおまへんで!!

2009年1月13日発売予定　お楽しみに!!

その他のタイトルが気になったら、Webをチェック!!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊誌Webサイト(http:/www.arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)
カスタマーサポート
電話番号:0570-060-555
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

株式会社 エンターブレイン

enterbrain

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

2009年1月に登場するアイテムは、どれも2009年のプライズ初めにふさわしいものばかり！　今年のプライズ運は、これらのアイテムをゲットすることで占ってみては？

新世紀エヴァンゲリオン プレミアムフィギュア ゴシック・ナイト

セガ／1月中旬／全2種

アスカとレイをゴシックファッションで立体化！　全長は約25センチと、なかなかのボリュームだ。ビザール＆フェミニン溢れるテイストを堪能せよ！

サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット 聖サンマガ学園　5時限目

セガ／1月上旬／全2種

週刊少年サンデーと週刊少年マガジンのコラボフィギュアも、いよいよ第５弾。『結界師』から雪村時音と、なんと『魁!! クロマティ高校』からメカ沢新一の登場だ！

ロザリオとバンパイア エクストラフィギュア

セガ／1月下旬／全2種

『ロザリオとバンパイア』から、ヒロインの萌香と胡夢のフィギュアがプライズに初登場。セクシーなポーズにドキドキ。

超神ネイガー　フィギュア

タイトー／1月下旬／全1種

海を、山を、そして秋田を守る、秋田県のご当地ヒーロー『超神ネイガー』がプライズ界に颯爽と登場！

もやしもん Mサイズ菌ぬいぐるみ2

タイトー／1月中旬／全4種

大人気『もやしもん』のぬいぐるみ第２弾。「カリブの黄色いジュゴンちゃん」がカワイイ！

ヱヴァンゲリヲン新劇場版

セガ／登場中／全2種

レイとミサトさんの二人を、アニメの雰囲気そのままに立体化。2009年夏に公開される劇場版第二幕を、このフィギュアを眺めながら待とう！

巨人の星 大リーグボール養成ギプス

タイトー／1月下旬／全1種

なんとあの大リーグボール養成ギプスがプライズに！　これを装着すれば大リーグボールが投げられる!?

プライズテクニック研究所
プテ研

第8回目のテクニック　鶯の谷渡り（うぐいすのたにわたり）

あけましておめでとうございます、ユカワです。今回は、アームで景品を持ち上げるのではなく、アームが景品を掴む力を利用して、目的の景品をゲットする方法を解説します。

アームの力の強さ　・持ちあげる　・つかむ

獲得口のそばにある景品を見つけたら、図のような位置にアームが来るよう操作しましょう。

景品の中心　キャッチャーの中心　アームが広げられるライン

すると、アームが閉じるときに景品を動かし……。

見事に景品をゲットできます。これを繰り返せば獲得口から遠い景品もねらえますよ。

NICE DROP!!

イラスト：森茶

騎馬武者外伝リアルタイムタイプフィギュア～ナイトガンダム～
バンプレスト　1月下旬　全3種

武者ガンダムに続き、ナイトガンダムのリアルフィギュアが登場！　ナイトガンダムと騎馬をそろえれば、騎乗させることや合体させることも可能だ。

ガンダムSEEDシリーズ でぇふぉるまにあこれくしょんvol.2
バンプレスト　1月下旬　全3種

『ガンダムSEED』シリーズのヒロイン、カガリ、ミーア、そしてルナマリアの3人を、キュートにデフォルメ！

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 組立式MSヘッドディスプレイコレクション4
バンプレスト／1月上旬／全4種

『ガンダムVS.ガンダム』に登場するガンダムF91、陸戦型ガンダム、ストライクガンダム、そしてデビルガンダムの頭部を立体化！

ドラゴンボール 組立式ドラゴンボールワールドコレクタブルフィギュアvol.1
バンプレスト／1月下旬／全8種

『ドラゴンボール』、『ドラゴンボールZ』のキャラクター計88体が9カ月連続登場！　第一弾は、悟空やブルマ、亀仙人を始めとする8種類だ。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は49ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●セガ
・サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット　聖サンマガ学園　5時限目　2種セット3名
・新世紀エヴァンゲリオン プレミアムフィギュア ゴシック・ナイト2種セット3名

●タイトー
・超神ネイガー　フィギュア　2名
・もやしもん　Mサイズ菌ぬいぐるみ2　4種セット2名

●バンプレスト
・ガンダムシリーズ 騎馬武者外伝リアルタイプフィギュア～ナイトガンダム～ 3種セット3名
・ガンダムSEEDシリーズ でふぉるまにあこれくしょんvol.2　3種セット3名

●システムサービス
・ドロンジョおしおきフィギュア　2種セット5名

●ジパング
・すっごい!アルカナハート2 はぁとコスチューム　2種セット2名

ヤッターマン ドロンジョおしおきコレクションフィギュア
システムサービス　1月下旬　全2種

ドクロベェのおしおきを受けた、ドロンジョのあられもない姿を忠実に再現！　セクシーなポーズとシチュエーションに酔いしれろ！

すっごい!アルカナハート2 はぁとコスチューム
ジパング　登場中／全2種

はぁとのコスチュームがプライズで登場！　ノーマルカラーと、黒を基調としたDボタンカラーの2種類だ。手首のリボンも付属!!

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

今月の一番搾り！

ゆく年くる年レッツジョイナス

亜富呂大賀正

さようなら2008年、初めまして2009年！ おめでたやへイと叫びつつ、今月のA-Froは謹賀新年イラストの大特集からスタートです!! 丑(うし)年は今ここからって寸法さ！

カイゼルちくわ：124-125（新年特集）、126（CMYK）、132-133（大瀑布）／げっつ☆先生：127-128（解放区）、129-131（グレースケール）

Good-bye 2008
Welcome 2009
A Happy New Year

（東京都　左右さん）Ⓗ

（香川県　群青さん）
☆年初め、愛も始まる詣でかな。何ともめでたき縁結びの一幕！

（青森県　陸さん）
☆椿の大輪、見事に祝い咲き！
ちなみに裏に「あさき祭り希望」と!?

（鹿児島県　さりひさん）
Ⓗ閑リム同盟より年賀の一枚。
今年もさわやかなお二人であれ！

（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ大晦日といえばそばっ子氏！
具の豪華変化に年越しの雅かッ!!

（熊本県　つむじかなと君）
☆失敗してもキニシナイ!
おめでたければ万事OKよ!

（兵庫県　C・R君）
Ⓗ大吉でほのかに染まる頬は風物詩！
はだけ過ぎな点は琉球流ってことで、

（愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗ艶やかな着物で、日本一の謹賀新年。
年始に勝ちポーズとは実に縁起がいい！

（神奈川県　今月のプリセル（罰）当番・黒坂カオル君）
☆『蒼穹紅蓮隊』の黒醬が美少女に。
ギジンプリ（？）年賀ウェブで死角無し！

（新潟県　佐倉信士君）
☆新年ハートにロックオン！
丈の短さは機体仕様なのかい!?

（大分県　AKさん）
☆アウァ鎚 で牛といえばブルホーン!
移動4は止まらない勢いってワケで!

A・Fro回覧板 あけましておめで聞いてください（何語だ）。掲載作品に担当感涙秀作の証・Aマークが付いている方には、A-Fro特製図書カードを贈呈中なのです！　また、作品に寄せた担当からのコメント冒頭にHマークが付いている方は、HPをお持ちです。本誌WEBサイトにて一カ月間リンクを掲載させていただいておりますゆえ、今すぐチェキ！　http://arcadiamagazine.com/

亜富呂かるた大会

（大阪府　J・Bさん）
☆あさきキャラお三方の正月風景。実に和か似合う面々でありますな！

（東京都　采姫炬さん）
☆ますは「にゅう」を漢字に……？ フフ、年も早よから罪なお方よ。

（広島県　るうやさん）
☆年の初め、ワンゲルっちゃいなよ！ 富士と日の出で縁起が良すぎ！

れっつ　わんげる!!

何ッ!?　札が「れ」しか来ていないだとッッ!? ～完～

（埼玉県　halpock君）
☆丑年、すなわちバイソン。明けましてクレイジィイイ!!

（東京都　良月君）
☆丑年祝いにカウホーイ＆ガール！『ジャス学』12周年の前祝含む!?

（愛知県　たいぷR君）
☆牛のメリーでメガフラ正月！丑姫さまってことかい!?

（茨城県　ボルシチさん）
☆こちらはロシア語の新年祝辞。今年はアリサかお騒がせ！

（東京都　有葉貴重君）
☆元旦草こと、福寿草て描く……？これ以上言うのはヤボってもんさ、

（三重県　ドリー虫アター君）
☆一富士二鷹三なすび！ガルーダ先生は鷹です多分！

（大阪府　妹尾東君）
☆はっちゃけ溢れるタミやん愛！何てハンクなお正月ッ!!

（青森県　五森セキさん）
☆悪魔で残虐な正月超人祭り！某牛男氏をあえて外すのか漢。

（愛知県　御影道行君）
☆丑年は牛乳で正月祝杯！新年と信念でSGの気配も!?

（奈良県　てつみん君）
☆お約束・乳イヤーンの図。多元宇宙に乳祭りの風か!?

干支ジャッカー

丑年以外の干支を押す、勇気溢れる挑戦者たち。その魂を集めてみた次第。

（静岡県　獣帝ケノウサさん）
☆三つ巴バトルでは及ばずも……。今年は獣耳イヤーと宣言の気配！

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆千早ということで、蒼い鳥年。絵になり過ぎて否定ができぬ!?

（岐阜県　星悠貴さん）
☆「札魂」投稿からこっそり強奪。牛を忘れるほどの珍獣賀正ラッシュ！

（大阪府　YU☆3君）
☆もはや干支など気にならない愛らしさ。タム兄獅子舞でチャム年にしてしまえ!!

A・Fro回覧板　「戦鷹のくちばし」ってあるし、ガルーダ先生は鷹だ！　と不意に納得しておるアフロズちくわです。謹賀新年ということで、まずは新年特集をお送りし、ごあいさつに代えさせていただきました。2009年もA-Froへの変わらぬご愛顧、そして情熱溢れる投稿をいただけましたら、担当一同うれしさの極み！　読者が創る我らがA-Fro、2009年もよろしくお願いします！

アフロCMYK

新年特集に続きましては、徒然なる通常カラーイラストをもっつぁりご紹介する「アフロCMYK」のお時間です。冬の寒さを飛ばして癒す、ハートウォームな秀作の数々をご覧あれ！

（大阪府　成瀬徹さん）
☆それがお前の本心か……？　OK、うぜぇけど本気でいく。

（京都府　アシハナさん）
Ⓗ灰色の荒野も煙る空も、服のごとくまとうダンディズム。寒さもまた楽しまねば、無粋というものではないかね君？

（静岡県　某猪先輩へ。桜井ハズキさん）
☆グライド少女と朱雀嬢の……ッ!?　私は……しろろになりたいッ！（↑極刑確定）

（福井県　真田蛍閃さん）
☆ついに フレイフルー 稼働!!　いざ、ラグナて吸いまくりの日々！

（大分県　天晴リサさん）
☆冬も元気な女帝仕様三人娘！　画面の中から、音も心も温めます。

（京都府　レナさん）
Ⓗ『ギタドラV3』より、「WISH」。あなたはその手を、何のために差し出す？

（神奈川県　茶草君）
☆対戦攻守の権利移動です！　ってハンマー違いですからッ!!

（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ冬か見せる、元気っ娘の別の一面。さくらさん、そういや冬も夏服……。

（静岡県　晶さん）
☆激・溢れる男のフェロモン！　男とはかくあるへきなのかッ!?

（愛知県　鴉妻シキさん）
☆今日も走るぜハジメ先生！　担任になってほしい先生No.1!?

（兵庫県　学人君）
☆まさに音に聞こえし、日本の宝。美容の秘けつは ポップン ってこと!?

（福岡県　あじさばこさん）
Ⓗ双子クリアー記念の一枚とのこと！　エンディンクの癒しっぷりは国宝級

（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗ同ネタ多数だった初●ミ●指摘。A·Fro的には総員で原画の人にマッハ土下座ッ!!

（奈良県　くんこさん）
☆凛々しさの中に光る可愛さ！　お姉さんに逢える日はいつか……？

（兵庫県　アルルハイジさん）Ａ
☆だれでも使える、笑顔という魔法！　今年はポジティブ復活しまくりの年に！

A·Fro回覧板　皆さま、今年の抱負の一つとして、封筒で作品を送る際には作品それぞれの裏面に住所・氏名・PNなどを記載すると今一度胸に抱いていただきたい！　個人情報保護が重要な昨今、皆さまの住所や名前が書かれた封筒は即座に処分されるため、作品裏にこれが書かれていないと図書カードがお送りできないなど不幸な事件が！　別紙に書いて裏に貼ると、裏写りもなくて安心です。

A-Fro リバレーションズ 解放区

オアーオアー! 今年もよろしくリバレーションズ☆

各種コーナーが目白押し、そんなカラーイラストたちによるバラエティコーナーがここアフリバなのです。先月号でのページ減だって何のその、新年一発目の今回はグラスマニアの祭典「眼劇」も開催という豪華っぷり!　イヤ待て、各コーナーのスペースは投稿されたハガキによる奪い合いなので、実質今月も縮小ってことなのかい!?　ゲエーッ!

アフロDEモード　気分はウッシッシの巻

2009年もよろしくお願いいたします。
というワケで、今回のテーマは
干支にあやかりまくって「ウシ」なのですよ。

ジュディ(PMシリーズ)
(大阪府　SEN君)
☆和洋の折衷具合がかなりの絶妙っぷり。GASHOU

リン・トロス&ティバイソン(ツイドインフィニティ)
(島根県　ヤングムーン君)
☆……じゅ、17連かどまっ砲とは! お、おっかねえこってす。

いろは(サムスピシリーズ)
(神奈川県　葵ひなた君)
Ⓗ何やら逆に王道な気がしてきました。くれぐれも、あくまで逆にっ!

牛金(三国志大戦シリーズ)
(福岡県　赤松セリ。さん)
☆かしこまり牛金。ちょこーん。かしこまってるだけで怒ってません。

ミルク(PMシリーズ)
(群馬県　岡田逸花さん)
☆ウシだ!　ギュウだ!　牛乳だ! カルシウム摂取で歯も健康に。

アンヘル(KOFシリーズ)
(三重県　春新月那弥さん)
Ⓗおなじみのあのポーズ。これはウシっとくしかないっしょ!

地獄谷ふるる(まもるクンは呪われてしまった!)
(茨城県　mikoko君)
☆何やらすんごく違和感なさ主。追加コマンドで変わってほしい!

キラー&リヒト(IIDXシリーズ)
(新潟県　梯飛鳥さん)
Ⓗあえてキラー乳牛とリヒト肉牛。……うむむ、妙に似合ってる感。

バイソン(SVCカオス)
(千葉県　ヒビクーガ君)
☆待ちに待ったバソの年! 火星へ連れて行かれかけてますが。

アトリエゴシック ゴスゴス帝国

ゴスに正月休みは無えのです!　年中無休で繰り広げられるフリルロマン。

A・Fro回覧板　丑年全開ファイノゥターンパンチな今回のアフロDEモード、いかがでしたでしょうか。さて、次回のテーマは「日本史」。原始肉が現役の太古から文明開化のデモクラッシャーまで何でもござれ。日本の歴史を紐解こう!　イラストは全身が入るように、背景は白のままでお願いします。ハガキ裏などにキャラ名、ゲーム名もお願いします。

引っ越しました

銅雀台

『三国志大戦』シリーズ支援コーナー銅雀台。この度アフリバへと引越ししてまいりました。以後お見知りおきを！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆とってもセクシー甘さま。とりあえず新年&引越し祝いの舞？

（三重県　PAYPAY君）
☆青く澄み渡った攻城日和。この度アフリバへ攻め入ってみた！

（石川県　チーパオさん）
☆みんなそろってごあいさつ。せっかくだから着物でビシッと決めてみる

マジアカ

美術倶楽部

アニメになったり持ち運べるようになったり、2009年はさらなる進化をみせまっせ！

（東京都　上原キノ@28日東X、14b君）
H 元気っ娘は今年も元気！ アカデミーに笑顔を振りまくぞっ。

（兵庫県　ゆえさん）
☆美術倶楽部より新年のごあいさつ。てか羽子板、特にレオンの方のが……。

（千葉県　ひよこさん）
☆あわ、あわわ。マジックペットがえらいこっちゃ。早く助けてあげて！

GLASS MANIA 2008、その集大成がここに！

眼劇'08

グラスマニアたちの集い、メガネキャラクターの祭典 眼劇'08が、とうとう2008年単独での開催に成功しました、ビバ！ 今回もメガネの似合うキャラ、グラスユニバースを選出しちゃうぞっ。

（群馬県　全グラスマニアに捧ぐNAGA君）
H こ、これは何とも壮観な集合イラスト！ 真ん中の青い人は田辺みさこっていうんだZE！

（愛知県　立花ゆうりさん）
☆前回グラスユニバースの恭介君。先生もだまっちゃおれませんて。

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆片目といえど見開いた彼はレアなハズ。それはメガネソウルのなせる業なのか!?

（愛媛県　雄子さん）
☆2008年はかなりのメガネ豊作年でした。グラス界にニュージェネ台頭の兆し？

（東京都　よしみ君）
☆グラス界期待の新人シオール。しれっと鏡の力を得てない人が!?

（広島県　湯井川天祐さん）
☆和だったり露出っぷりだったりが目立ちますが、メガネも忘れずに！

（広島県　オキノさん）
☆ラヴリーグラサングラシスト。お、何か早口ことばみたいだっ！

（北海道　関ぷちさん）
H 見さらせ！ これが漢軍が誇るメガネ御三家、グラス3じゃあーッ！

（愛知県　狐月ケイさん）
☆グラサンだろうが鼻メガネだろうがグラスには変わりねえのです！

（宮城県　はなやか凉子君）
☆ボディーガードは任せとけ！ ちなみに、外す仕草もグラスマニアの内。

（北海道　砂丘の虎君）
☆メガネの似合うダークストーカー。さらに高等テクのずらしグラス!?

（愛知県　ミサオさん）
☆ぐぬぬっ、何とも愛溢れるグラスイラスト！ メロメロウ。

A・Fro回覧板　今月も眼劇'08の開催により縮小運営を余儀なくされた当アフリバ。しかし逆境は人間を成長させるもの。負けへんで〜っ！　メラメラ。そんなさなか、おもむろに銅雀台も引っ越してきたりでますますの混とんっぷりに。その他今回掲載されなかった各コーナーもちゃんとストックされてます。スキを見計らってスペースの確保へと踏み切るので安心してちょ！

アフログレースケール。

100号企画が終わったと思えば今月もスペース縮小。そんな雑草魂モノクロコーナー。

（北海道　えん君）

十人十色の音ゲーライフ

売れない芸人をやってる私は毎晩のようにゲーセンに通い、『ギタドラ』のスキルアップや曲解禁にいそしんでいるが、最近とにかくやりにくい。あ、あの人この間ラジオに出てた人じゃね？　とか、お笑いもダメだしプレイも下手くそだ。と、私のプレイ中に言い出す輩が……。『VANESSA-転生編-』の達成率が低かったり、『A.DOGMA』を解禁できないのがそんなに悪いかー！　これでも『ギタドラ』は初代からやってるんだぞー！（絶叫）

貴重なスペースを駄文に使い失礼しました（汗）

（新潟県　撫子ロックさん）

☆人目につきやすい職業柄、いろいろと苦労の絶えないご様子で。それでもプレイするのはゲームが好きだから。そして、ギャラリーの方たちだってゲームが好きだという気持ちは同じハズ。すべてのゲーム好きが本当に楽しめる空間、それは皆さん自身で作り上げていくものなのです。

俺の母（60歳）が『ドラムマニアV5』ビギナーモードをプレイ。『シャングリラ』、『メーデー』とクリアするも、3曲目『天体観測』の途中でFAILED。「知らない曲なのでリズムがつかみにくいし、表打ちか裏打ちかの予測もできない」とのこと。やはり、若者向けに選曲されているのがネックのようです。どんな曲が入っていたらたたきたいかと尋ねたら、「『A列車で行こう』などのジャズスタンダードか、アースウインド＆ファイヤーの『セプテンバー』などのソウル。もしくは山下達郎。」

どうですかねコナミさん。

（東京都　外れブロー君）

☆そのあたりのディスコミュージックシリーズとかいいですなあ！　お店の入り口を開けて聴こえてきたりしたらカッコよさげ。あとは以前ちょっと入っていたバンドブーム系などで30代をニヤリとさせてみたり？

グラスマニア2008

グラスケ眼劇

さあ、今年の眼劇もモノクロページへと突入し残すところあとわずか！　今回のグラスユニバースもいよいよ決定。恭介のV2となるのか、それとも新興勢力が栄光をつかむのか。果たしてだれの手に!?

（奈良県　津宮伽月君）
☆グラマニ要素を取り入れた工村宛てでしたがあっさり眼劇'08が強奪。メガネ万歳！

（広島県　文月裕@GM初投稿さん）
☆男の子が目立ちがちな ポップン のグラスキャラ。負けてられませんっ。

（沖縄県　くろさん）
☆クールに、そしてワイルドに。クラスには無限の可能性があるのです。

（島根県　そぼろビシャモン君）
☆新興勢力の一つであるヴァイパーさん。闘う女性とクラスの最強タッグだ！

（新潟県　左十さん）
☆何やら今回の眼劇では妙に風当たりの強い前グラスユニバース、とほほぎゃっ

（青森県　日曜東プ17bチアキさん）
☆出ました、エミリオコスの田辺さん。ウォンのアクションだってお手のもの！

（広島県　呉琳薫さん）
☆おおおっ、何たか神々しい！グラスハワウよ、我に力をッ！

（神奈川県　虹色町内会・黒坂カヲル君）
☆メガネを守りつつタックルするのがグラスのプロのやり方なのさ！

（宮城県　銀漢君）
☆実は今回、人気の高めだった彼女。グラスユニバースなるか!?

グラスユニバース'08決定！

みなさんこんにちは、グラスアイドルの田辺みさこです。前回以上に激戦だった今回の眼劇。栄えあるグラスユニバース'08は……

闇慈（GGXXシリーズ）

さんが選ばれました！　おめでとうございます！　今回はとにかく投稿量がたくさんで、みなさんのグラス愛をすっごく感じられました。

それでは次の眼劇まで、みなさんごきげんようっ！　ペコリ。

A・Fro回覧板　回覧板でもこんにちは、田辺みさこです。メガネの祭典、眼劇'08はいかがでしたか？　今回はホントにたっくさんのおハガキをいただいて、とてもレベルの高いグラスマニアでした。そんな中、ヴァイパーさんやジオールさん、完全者さんといった方たちが大健闘。新しい波が押し寄せた、メガネの未来にとってとても意義深いものになりました。ではまた来年っ！

（福岡県　武術師某さん）
☆ドロシーの数年後。……何やらめでたそうな感じがするので正月向けってことで。

（新潟県　佐倉信士君）
☆新年最初のエゲゼリカ。俗にいうゼリカ初めってやつDA！

（東京都　大沼由実さん）
☆大切な物。その手につかもうともそのすき間からこぼれ落ちるはかなさ。

ゲームの話で紡いだあの日の想い出

2年前の話になりますが、高校最後の二者面談のことです。金曜日の最後だった私はずっと寒い廊下で待ち続け、1時間後ようやく私の番に。面談は5分で終わり、帰ろうかと荷物をまとめていると先生にいきなり、「最近のゲーセンってどう？」などと聞かれました。担任は当時27歳と若く、徹夜するほどゲームが大好きなゲーマーでした。大学時代は『II DX』や『KOF』をやっていたらしく、譜面の難しさや『KOF95』のハンパないダメージの話で二人で盛り上がってました。『ギタドラ』も当時の私と同じくらいのレベルで、「いつかセッションしたいなー」とも言ってました。結局してないんですけど（爆）。一番笑ったのが『II DX』の話で、「今オススメの曲ってある？」と言われ、いろいろ話していきました。先生は勧められた曲を私の進路の紙に赤いペンで次々とメモっていきました。普通に吹いた。何この私の進路、というくらいに絶妙なポジションに書かれたTAKA曲の山々は忘れませんよ。

先生は離任して今は少し遠くの学校で先生をしてます。その翌年に来た年賀状には結婚して子供も生まれ、ゲームする時間が無いですと書かれてありました。でも幸せそうで何よりです。

先生！　いつかセッションしたいです！　と、先生が見てないのに叫んでみる（泣）。

（静岡県　桜井ハズキさん）

☆共通の趣味を持ち、お互いが笑いながら話題にもこと欠かない。そんな素敵な出会いが学校の先生とだったなんて、素敵度もさらにうなぎ登り！　それぞれの暮らしがあって例えゲームを遊ぶ時間が無かったとしても、ゲームが好きだという想いは一つ。きっといつまた出会っても、すぐに笑いながら話せるはず。

ゲーセン的日常誘惑光線☆

音ゲー好きなんですが……今ごろ『DDR』にハマりました！

その日は覚えたての『QMA』をプレイしにゲーセンへ行ったワケですが、横に置いてある『DDR』ばっかやってました。LVはまだまだ下の方ですが、その夜の筋肉痛LVはMAXになってしまいました……。

脳を鍛えるハズが体力作り、筋トレになってしまいましたが、もちろん『QMA』も『DDR』もまたプレイします！

（兵庫県　ポプたまEXさん）

☆ゲーセンには無数のタイトルとの出会いがあり、それは突然に誘惑してくることもあるのです。ゆ、油断ならねえっ！　でもこんなにナイスな出会いだったら望むトコ！

（山形県　出海サキョーさん）
☆う……、確かに獅子舞とお館様って似てる……かも……？

休日、行きつけのゲーセンでお目当てのゲームをしこたまプレイ、夕方になって腹も減ってきたので満足のうちに帰ることにした。その帰り際、とあるプライズ機が目に留まった。それはバンダイナムコの『スウィートランド』。台の中にはコイン型のチョコがわんさか回っている。今にも落ちそうなチョコが数個あり、1コインでザックリ取れそうな感じであった。

「お！　これはまたとない千載一遇のチャンス！　今すぐコインをぶっ込まねば！」と鼻息荒くコインを投入。「コイツは最初にシャベルですく

みんなのひろば

A-Fro BBS

A･Fro回覧板　投稿について寄せられた質問に2ページに亘ってさらーりとお答え！　まずは「コーナー名の書き方が分からない！」という質問。これはハガキの裏に各コーナー名を書けばOK！　仮に正確なコーナー名を書かなくても大丈夫。例えば「ゴスロリコーナー」と書いてもちゃんと「ゴスゴス帝国」行きになるし、「カラーコーナー」でも「CMYK」行きになりますぜ！

（大阪府　作左君）
☆歴代ディウサー大集合！　ラスボスがシケギャグだったり、とんでもナッシン。

（埼玉県　涼風君）
☆その想いはそっと胸の奥へ。
……と言いつつ2Pがコレなら説にしれっと一票。

い損ねると顔面蒼白になるんだよね～」ってつぶやきつつシャベルですくう。何とか2個ゲット。そんでもってスライドするステージに落とす。「ポトリとな……ってありゃまぁ、落とし所が悪くて1個も取れんかったわい」だが前よりいい感じに落ちそうな案配になったのでもう一度プレイ。タイミングを外して空のシャベルがむなしく動く。「くっ、2クレ使ってまだゲットできてねぇって何とも情けない。えぇい、次こそは！」てな訳で再度コイン投入。見事5個すくい上げる。ここから慎重にタイミングを見極めて落とす。そして…「バラララ（落下SE）」ついにチョコをゲット！　しかも一度に8個！

これに気をよくした俺は調子に乗ってさらにコインを投入するも、それからは1個も取れず気が付けば7クレジットも使ってた。だが、この取れそうで取れない、取れなさそうで取れるのがプライズ機の面白さであり、『スウィートランド』も同様。

この日は久しぶりにプライズ機でアツくなった。もちろん、チョコはおいしくいただきました。

（新潟県　たんぜめ君）

☆グムー、妙に気になる『スウィートランド』、分かりスギます。しかもひとしきり遊んだ夕暮れともなればなおのこと。すくいたいトコがなかなか回ってこないあのもどかしさ！　ちなみに四人同時プレイで裏闘劇種目に提案とのことですが、何と恐ろしいことを思いついてしまわれたのかッ！　スウィーツを奪い合う惨劇が目に浮かびまさあ。怖っ！

（島根県　ヤングムーン君）
☆やり込み応えと共に、そう快感も格段に上がってます。ぜひ遊んでみてみて！

（千葉県　会田惣君）
☆イトカツと歩む彼女の戦い。
それはまだこれから始まる物語。

それは……、無数のサルたちが画面狭しと飛び回るストーリー。『愛されるより愛シタイ』、略して『アイアイ』。などと勘違いしていたことはおくびにも出さずに、透明な球体の中の子ザルを転がすガメを思い出す。

MM 無理難題 無解決 ターボ

A-Fro年表、濃厚果汁還元でA-Froの歴史が勉強になります！　これ、試験にでるぞ──きっと。

（愛知県　たいぶR君）

☆そんな試験があったなら出されること間違い無し！　例えばNo.05での惨劇を暗記する時など語呂合わせで「[illegible]」とかになるのかーっ!?　とても悲しい試験だね！　というより、黒歴史が多過ぎなだけかも？

SG闘劇の順位はベストなのかワーストなのか気になる。

（大阪府　作左君）

☆……回答無用でワーストだと思うのですが……。でも過去に優勝してしまった（ギャフン）立場から、できればベストであってほしいと星に願う闘劇前を日々送っております。

ゲーセンは人生。アルカディアは人生のバイブル。

（山梨県　かさた君）

☆うう……、素晴らしい！　ただ、アフロの黒歴史だけは忘れた方が[illegible]

マイナーMSばかり出てくる「ガンダムvsガンダム」とか出してほしい。ジャバゴとかオクト・エイプとかバイシーズとかEWACネロとか──。

（兵庫県　KANA君）

☆どうやら無理っぽいのですっかりあきらめて、黒い箱を貼付けて指で弾いてみる日々。

今からゲーセン行きます。

（大阪府　J君）

☆行きたい時に行く、遊びたい時に遊ぶ、それが俺のゲーセン道。

↑（青森県　睦さん）
☆おおっ、何とも素晴らしい！

↑（島根県　そぼろビシャモン君）
☆正月に、和尚が二人……[illegible]!?

↑（兵庫県　[illegible]狩みつる君）
☆敵をだますにはまず味方からの精神

↑（熊本県　聖さん）
☆足速[illegible]

↑（愛知県　立花ゆうりさん）
☆ウチの近所にはアイリーンってスナックが！

↑（広島県　温井川天祐さん）
☆ど、どうなんでしょう、反響次第？

↑（千葉県　紗竜海斗(不徒然え)さん）
☆ゲームはアウトドアなのだ！

↑（神奈川県　Ken君）
☆『モーニョン』は立って遊べるの[illegible]

↑（愛知県　御影道行君）
☆2008年を振り返って

↑（群馬県　NAGA君）
☆さすがは四天王といわざるをえない

A・Fro回覧板　続いての質問は、「イラストはどのサイズが一番いいの？」というもの。基本的に縦横の比率が官製ハガキと同じなら、どんなサイズでも大丈夫！　ハガキサイズならポストで送れて便利だし、それ以上のサイズだと送料は上がるけど細かいトコまで描き込めるって案配。データの場合は画像の解像度に注意！　その他詳しいことは133ページに書いてある通りゾナ。

アルカディア大瀑布

今月も始まりました、ネタと本能とそのほかいろいろな何かにまみれた当「大瀑布」。今月もオモロカオスで何と表現すればいいのか判断に悩む、不思議な時間と感覚をお一とど一けでーす。

（神奈川県　林裕三君）

ゆくブリ 来るブリ
ブリセル大作戦

今月も当方・女体化空間はごっつい人気。「〜のブリは無理だろ」的な挑戦の声もいくつかあるゆえ、もっと集まったら何かが起こるカモネー。

（福島県　雨子さん）
☆まずは新年に合うお方のブリから。また目覚めたら、女の子だった自分ッ!?

（埼玉県　めもる伍長さん）
☆孫呉の要は美女なのです。この大号令には従わざるを得ぬ！

（北海道　砂丘の虎君）
☆武将復活と共に南蛮ブリ復活!! 丑年ですがめでたいゾウ、と（処刑）。

（長野県　神野しぐれさん）
Ⓗひそかに続く『源平』ブリ！あとちょっとでコンプの気配!?

（北海道　包帯ｒｍｘさん）
☆新年を飾るめでたき極卒ちゃん！このぷにぷに感……お、恐ろしい子!!

（大阪府　華南さん）
☆ブリ初挑戦とのことで！変わる勇気、受け取りましたッ。

こっそり殴りこみ
逆ブリ大作戦

新年からこっそり本家に対抗してみる当方。男体化の波は、年が変わる前からすでに来まくり中だったのだ！

（千葉県　紗竜「不律スキー」海斗さん）
☆何て完全な魔法少年ッ!! ベル子さんも分かってらっしゃる。

（愛知県　りさこ改めミサオさん）
Ⓗ超絶さわやかな中学ボーイ！ブリセルのダルミにライバル出現か!?

ゲルエロス村

実にうれしけしからん新キャラも多い昨今。ヱ村村民のパトス投稿も殺到中ですぞ。

（大阪府　はいてない党A す君）
Ⓗスパッツか、膝上ソックスか。とりあえずスパッツと言い張り掲載可とした我々は、歴史の勝者か……？

問題の箇所

（岡山県　中村呼次男君）
☆エマさんのカウ率が急上昇！年賀セクシーに村民総敬礼！

（神奈川県　未虎さん）
☆この布面積は村民への挑戦か。いろんな意味で境界溶融の危機。

今月の村民の声

実は担当の言葉への反応率が、相当高いヱ村村民の皆さま。その魂の声の一部をご紹介。

（長野県　まっきーさん）
☆早くも法の網の目をくぐる計画が。壱ノ妙は村の最終兵器だったのか!?

A・Fro回覧板　2009年第一号となるA-Fro、今月も楽しんでいただけましたなら何よりであります。今年も担当軍団アフロズはそのまま異次元に突っ込みそうな勢いで大暴走して参りますので、ついてこれるもんなら来るがいいさウラー!! ……じゃなくて、暖かく見守りつつご支援ご投稿ください（全身投地でお願い）。企画案、新コーナー案、罰ゲーム案（汗）なども募集中です！

漫画は教科書

A-Fro漫画道場

アーケードゲームの一瞬を、漫画という名のキャンバスに！　何てキャッチをかざすと見せかけてネタ重視。そんな変化球万歳なマンガコーナーがこちらです。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆小覇王の叫び、揚子江に消ゆ。かわいければ正義です。強いし。

（埼玉県　ダイナマイト富豪（R指定）君）
☆最後のコマが無ければ乙村送りでした。リリカさん、メロリンQって君何歳さ。

（長野県　LEG君）
☆アキラ、メチャ、ダメだ……。「完」と書き加えたくなるこの風景。

（秋田県　序偶君）
☆1フレで見せちまった命。反撃確定は覚悟の上だった。

（神奈川県　へっぽこ君）
☆ギンドリ、久々の登場と同時にこの悲劇。「闘羅武」では毎月頑張ってますです。

（愛知県　立花ゆうりさん）
☆『ジャス学』12周年の陰に隠れた事実。委員長も出てない……かな？（苦しい慰め）

A-Fro ふんどし塾

布切れ一丁で武神装攻、そんな覚悟のススメ塾。入部は随時受け付け中。

（長野県　セド"あかつき"大橋さん）
☆さすがに「これでよい」はいただけぬかっ。当方がブームの先駆けを名乗っちゃダメですか。

（三重県　猿天化G君）
☆新たな掟が生まれた気配。ユー、締め直しておいで。

（三重県　暮新月那弥さん）
Ⓗ猫好きになれる要素は皆無の気も……。あとは士朗宅の化け猫に頼るしか（汗）。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆稼働時にはだれもが涙するであろう光景。今、アスモデウス君がいいこと言いました。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Ａマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

眼鏡っ子絵を待つ！

（東京都　上原キノ君）Ⓗ

次々号4月号の締め切りは……　1月16日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

猛者通信ドス龍

DOS37本目 オレが越谷レイクタウンだ

気が付くとほっこり2009年。ってことはもうすぐNOAが大暴れしてサイキッカーvs.人類の構図がすぐそこまでじゃん！　などと口では驚きつつも、定額給付金の使い道に夢膨らますトゥルー低所得者の我らでした。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
08年は自宅エアコンの破砕により、燦烈な極寒&灼熱の日々に晒されたのが何よりの思い出。09年は練炭&アイスブランドで快適な環境を築いてみるか。

ケソ
08年の初音さんベスト3は「ニジイロ・アドベンチュア」、「逆さまレインボー」、「Seeker」。異論は認める。09年はハッスルマッチョをより増強していきたい。

ブニョ
08年もムックと本誌ラッシュ、加えてダップセの遅筆のおかげで命のロウソクをすり減らしました。09年はもう少し余裕のあるスケジュールだといいなあ……。

EPISODE:01

武蔵野線に乗って

Keso is Chickenguy

まさ　しかし何だろうね、ケソも年末のクソ忙しい時期に急性腰痛症で寝込むとは。

でぞ　全くよー、とんだ腰ヌケ野郎だな。（注.比喩でなく物理的に抜けています）

ブニョ　そんなわけで、今回の取材はケソ抜きです。僕とまさ、そして編集しもでんとカイゼルちくわの四人で来てみました。

ちくわ　グギギ！　久しぶりの猛者通信、腕が鳴るわい。

でぞ　お、着いたみたいだな。ここがイオンレイクタウンか。

まさ　ふんぬぐるるる！　武蔵野線は越谷レイクタウン駅前にそそり立つ巨大建造物、この中に我らが目指すナムコランドがあるというわけかね。

ブニョ　まあ、簡単に建物のあらましを説明すると、イオンレイクタウンは今年の10月にオープンした、国内最大級の巨大複合施設ね。「KAZE」エリアと「MORI」エリア、二つのショッピングエリアを持つ、自然に優しいエコ・ショッピングセンターなんだ（資料より）。

でぞ　まあ要はマクロス級にデカイショッピングセンターなんだけどよ、その中に入ってるナムコランドが特殊なんだよな。ゲームだけでなくスイーツ、アトラクションの要素が入ってて、見て楽しい遊んで楽しい食って楽しいを実現した素敵空間なのさ。

まさ　そうか。甘いものが食べれるから、しもでんはわざわざこのクソ忙週間のスキを縫って出張ってきたワケか。

でぞ　フヒヒヒ。アルカディア甘部部長だからな。

ブニョ　えーと、ナムコランドは「MORI」ゾーン3階……あ、ここだね。

ちくわ　な、何じゃありゃあああ！　妙チクリンなロボが置いてあるぞ！

Aこれがナムコランドイオンレイクタウン店入り口DA！ 異様に天井が高くて開放感満点。Bこれが謎の越谷ロボ（仮）。爆田博士の最新作なのか!?　Cナムコランドに併設されているスイーツゾーン。4種類の店があるぞ。D&Eナムコランド内はレースゲームやガンシューティングをはじめ、プライズキャッチャーも大充実しているのだ。友だち同士や家族連れ、カップルなどにもお勧めしたいラインナップなのだ。

まさ　こいつ……動くぞ！

でぞ　むう、アレは伝説の……！

ちくわ　し、知っているのかしもでんー⁉

でぞ　いや、知ってるっつーか、昔ナムコが筑波万博（1985年）に出展してた、マッピーロボを思い出す動きだな、ってね。

ブニョ　ふるっ！

越谷ロボ（仮）　コンニチワ、ナムコランドニヨウコソ。

ちくわ　ひいいいいっ！　しかもしゃべったァァァァ！

でぞ　科学の発展はすんげぇ～なぁ、オイ。

まさ　見るがいい君たち。ロボの周囲に群がる小ゼルたちの爛々と輝く眼差しを。こんな不況にあっても彼らの目は常に未来志向さね。

越谷ロボ（仮）　ミンナ、ナムコランドデ、ユックリシテイッテネ。

ちくわ　しかし、妙に滑らかに話すのう。ひょっとして、中に人が入ってんじゃないのか。

越谷ロボ（仮）　……。

ブニョ　あれ、これって……。

その時、取材班が見たものは⁉　真実を知りたい読者は越谷イオンレイクタウンに急げ！

EPISODE:02

ワンダフル・ガイズの集い

Cake that we chose

まさ　とまあ、越谷ロボ（仮）の意外な事実を発見しつつ、スイートエリアにやってきた我らだが。

でぞ　ほうほう。ここにはスイーツの名門「シリアルマミー」と、同店がプロデュースする「キャラメルボックス」、「クレープおじさん」、「コルネット」の四つが入っているのか。

ちくわ　美味そうじゃのう！　どれから食べるか迷うのう。

でぞ　よし、領収書切って全メニュー制覇しとくか！

ブニョ　やめなさいって。ちなみに今日は自腹だよ。

F見よ！ この大充実のスイーツメニューを！ すべてを制覇するには10回や20回の来店では無理竜。Gバンダイナムコの最新作はぬかりなく入荷。ホームにしてみるのもいい！

キャラメルボックス

カイゼルちくわオススメは、名前の通りキャラメルをふんだんに使ったメニュー満載のキャラメルボックスじゃ！　ちまたで大流行の「生キャラメル」をふんだんに使ったメニューに舌鼓をうつとええじゃろう。大人気の生キャラメルは冷凍して持ち帰れるぞ。

おんどれらにもぜひ味わってもらいたい生キャラメルの味 たまらんのう。

クレープおじさん

オレ様ことしもでんが気に入ったのは多種多様なクレープが楽しめるこの店。特徴的なのは「チャーミング」というハーフサイズのクレープ。普通のクレープの半分のサイズなので、いろいろな味を試すにはもってこいといえるぜ。タマゴサラダで塩分補給もいいな。

チャーミングで味を試して、気に入ったらレギュラーを買うのもいい。

コルネット

ブニョが気になったのは、冷たいアイスと揚げパンの組み合わせが食欲をそそるバニラコルネット。なかなか食べ応えがあり、お腹を空かせた小ゼルにもお勧め。パンの中の方までアイスがムチリスと入っているので、何となくお得感があっていいですよ。

アイスはすぐに溶けてしまうのたけど、溶けたアイスを含んだパンがこれまた美味！

シリアルマミー

マセルお勧めのクマさんは崩すのが惜しまれ周囲がかたずをのむ中、手を付けた瞬間に皆が殺到。グリズルフェイスは瞬時に崩壊。しっとりとしたパンケイクが濃厚で我好み。人気のテセールキャラメルは、甘さ抑えめ上品な味わい。普通の人にはこっちがお勧めKANA。

我らが嗜好する凶暴なグリズルとは一線を画するチャーミィさに魅了されろ！

ちくわ　グギギ……悲しいのう。
まさ　それでは腹も減ってることだし、各自美味そうなメニュゥをチェック、しかるのちに購買して集合するがよい。散！
～解散→集合～
ブニョ　いやあ、どれを買うか、かなり迷ったよ～。
でそ　ショーケースの端から端まで全部くれい！　って言いたくなっちまったよ、オレ。
ちくわ　普段、こんな美味そうなスイーツを食い慣れておらんけんのう。香りがするだけで顎が外れそうじゃ！
まさ　ふむ。計らずしも、四人別々の店舗で買ってきたのか。これで各店のレビューもできるさね。
でそ　もう辛抱たまらんぜ。早く食おうぜ！
ちくわ　厳しく同意じゃ！

ハグハグムシャペロゴクリス。

でそ　ン、ンマーイ！
ブニョ　さすがにシリアルマミーのプロデュースだけあるね。ゲーセンの一角にあるとは思えない本格的な味だよ。
まさ　価格も無理がないお手ごろ設定さね。
ちくわ　ゲームで遊んで、手が空いたら美味いスイーツを食べる。この形はゲームセンターの新しい形だと思うんじゃ。
ブニョ　そうだね。ゲームセンターに「個性」を与える方法としては、非常に優れていると思うよ。
まさ　スイーツに興味がある人がやってきて、ゲームに興味を持つのはもちろん、その逆も考えられるので、いい相乗効果さな。

EPISODE：03

戦い終わって　～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　いやあ、今日は楽しんだなあ。ゲームも遊んだしオイシイものも食べたし。
でそ　つーか、ケソが居ないと取材も極めてスムーズに進むんなんだな。奴にはこのまま、腰を抜かしっぱなしにしてもらった方が、いろんな方々に迷惑がかからなくていいんじゃねえか。
まさ　ンン～。グッアイディーア。
ちくわ　こんな美味いモンが食えるんなら、いつでも呼んでつかあさい。
ブニョ　しかし、スイーツは美味しかったね。テイクアウトまで買っちゃったよ。
でそ　全国各地にこんなゲーセンが建つといいよなあ。各地の甘味処とゲーセンを融合させて、ご当地の名甘味を味わえる場所をどんどん増やそうぜ！　そして、誌名を「アルカディア・スイーツ」に変えるんだ！
ブニョ　それはないから。

（つづく）

H　I

Hメダルゲームも大充実！　Iひとしきり腹を満たした我らは、メダルで勝負してみるかはいパーン！　その結果、制限時間内に手持ちメダルを大増幅させたバロンマサールが勝者となる。

ゲーム小ゼル

ねえねえ、お年玉は何に使う？

投資に使おうかと思ってる。これから伸びそうな業種みつけて…

先行き不安だからね。お金も計画的に使わないと。

じゃ！

へ、へえ～？考えてるなあ。

投資先

GAME

お知らせ

ども、アルカディア編集部のブニョです。今回、取材にご協力いただいたのはナムコランド イオンレイクタウン店でした。取材といいつつ、おいしい思いが出来て幸せでした。ケソも悔しがってましたYO。

店名：ナムコランド
　　イオンレイクタウン店
住所：埼玉県越谷市東町2-8 イオンレイクタウンB街区3F3133区画
TEL:048-990-3330
営業時間：10時～22時（年中無休）

猛者つ子通信

[illegible]ダップセにやってほしい企画や、[illegible]らせたい新ゲームは以下のあて先まで、住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウォーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス黒係
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

※重大にゅす※：今月号の117ページに猛者通信ファンニヤビクのニュースが！　気になる人はチェックしてみるといいだろう！

杏野はるなのレゲー最高♥

1988年に発表された横スクロールシューティングゲーム。屈指の完成度を誇り、今もなお多くのファンを持つ。私が最も好きなシューティングゲームと言ってもよい!!

第2回お題：グラディウスII ゴーファーの野望（KONAMI：1988）

この完成度を超えるものは見たことがない!!

皆さまこんにちは！　杏野はるなです。今回は、はるながプレイして一発で惚れ込んでしまったシューティングゲーム「グラディウスII」をご紹介したいと思います。もはや言うまでもないかもしれませんが、超人気シューティング「グラディウス」の続編。世にはびこる「続編はコケル」という伝説を見事に破ってくれた名作なのです！　音楽、グラフィック、ゲーム性、すべてにおいてパーフェクトな完成度なのです。現在20歳の私にとって、産まれたのと同じ年のゲームなのですが、プレイしても全く古さを感じません。逆に今のゲーム、もう20年も前の作品になんで勝てないねん……、と多少生まれた大阪の言葉が出てしまうのです。ポリゴンを使えばいいというものじゃないし、映画のようにすればゲームが面白くなるわけじゃないっ。

今回は自分のテーブル筐体でプレイするのだ。ジュースも置いて優雅にね。

"クリスタルコア"はゲーム界最高の美しさ。

ゲームのキャラクターというと、どうしてもエイリアンのようなもの、機械的過ぎるものが多いような気がするのです。それはゲームもその当時の映画や、テレビ・漫画などマスコミに影響を受けて作るからだと思うのです。その中でグラIIは、もちろん映画「ブレードランナー」や「エイリアン」を押さえつつ、さらにすごいキャラを作ってしまっているのですっ！　それは、はるながゲーム界で一番美しいと思っている（2008年12月現在）「クリスタルコア」なのだ～っ！　このボスが登場したとき、「オワッ！　綺麗！　写真撮りたい！」と思ってスキを見て携帯カメラを用意している間に、ポーズをかけられないアーケード版なので死亡……。「のわ～～っ、くやしい!!」さらに、もう一度残機で挑戦！　でも装備が無くて本当に写真を撮りつつ、倒せるのであろうか!?　と思っていたら、「アレッ」コアの真ん中に軸を合わせると（マニアックな表現……）安全……なのです……。クリスタルコアさんは必死に攻撃してくるのですが、はるなのビックバイパーはレーザーの隙間に堂々と……。そして無事に撮影もできたことを覚えています。そしてクリスタルコアを撃破したことによって、さらにグラIIの奥深さを知っていくことになりました。いまだに月に一度はプレイしているゲームです。

クリスタルコア

次回のお題： スプラッターハウス　ラスボスの歯茎がやばい

倉持結香ちゃんの特別四コマまんが!!

杏野はるな

ゲーム業界に彗星のごとく(?)現れたレトロゲームアイドル　その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚愕、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている

ログインウェブマガジンでもコラムを大好評連載中!!
http://lwm.jp/column/archives/serial/diabloiii/

ここで、私のことをもっと知っていただきたいと思っています。

まだまだ私、杏野はるなの事をどんなタレントなのか？　と思われてる読書の方々も多くいらっしゃると思いますので、ここで自己紹介を！　生まれたのは1988年で、今20歳です。ここで扱っているようなレトロゲームは産まれる前や産まれたころのものが多く、当然リアルタイムに体験したわけではありません。ですが、ゲームの勉強をしていくうちに、どんどん昔のものに興味が出てきてしまいまして、いつの間にかコレクター＆レトロゲームプレイヤーになってしまいました……。任天堂の故・横井軍平さんの玩具に対する思想に共感したり、ドルアーガの塔の宝箱の法則を覚えたり……。一般の女の子のようにブランドバッグには興味無く、レトロゲームを愛するはるななのです……。これからもよろしくおねがいしますです。

東京図鑑エンターテインメント
URL:http://www.tokyozukan.jp/

特別大公開!?　はるなのレトロゲームのコレクションの一部なのだ～っ!!

ANA ARCADIA NEWS ANALYSE JANUARY 2009 1

今月の数字
43タイトル
アルカディア大賞の読者人気大賞にノミネートされた作品数。さて、2009年はどんなタイトルが登場するのか、今から楽しみなところである。

タイトープライベートショーリポート
http://www.taito.co.jp/

タイトーがマスコミやオペレーター向けの新製品商談会を、11月25日（火）に大阪、27日（木）に東京と二つの会場で開催した。各会場では、『NO考ゲーム』シリーズ「見りゃァ、ワカル。やりゃァ、オモロイ」をキャッチフレーズに、多数の新作タイトルがお披露目された。

出展されていたビデオゲームの中でも注目を集めていたのが、見た目にもインパクトのあった体感型ホッピングレース『ホッピングロード』である。だれもが知っている"あの"ホッピングで跳ね回るレースゲームで、プレイヤーは八匹の動物キャラと四つのコースから選択。さまざまなアイテムも登場し、かなり白熱している光景も見られた。今後のタイトータイトルに注目だ!

DOC伝説の名馬配信キャンペーン
http://www.doc.sega.jp/

好評稼動中のアーケード用カードゲーム『ダービーオーナーズクラブ2008』にて、名馬の親馬データ配信キャンペーンが2009年1月より実施される。現在、2009年1月9日（金）～19日（月）にサンデーサイレンス。1月23日（金）～2月2日（月）にアグネスフローラの配信が決定しているぞ。入手に必要なパスワードは、公式HPや各店舗のポップに記載されるのでお見逃しなく!

配信概要
◇サンデーサイレンス
期間:1月9日（金）～1月19日（月）
◇アグネスフローラ
期間:1月23日（金）～2月2日（月）

PS2用ソフト『ADK魂』発売
http://www.snkplaymore.co.jp/

ネオジオのサードパーティとして、'90年代のアーケードゲームシーンをにぎわせたゲームメーカーADK。そのADKが生み出した、よりすぐりの5作品を収録したPS2用ゲームソフト『ADK魂』が、2008年12月18日（木）に発売された。収録タイトルは『ニンジャマスターズ』を始め、『ニンジャコンバット』、『ニンジャコマンドー』、『ティンクルスタースプライツ』、『痛快GANGAN行進曲』と、往年の名作ばかりだ。

PRESENT
PS2用ソフト『ADK魂』を3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は49ページで。

東京ジョイポリス情報
http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリス（東京・お台場）では2008年12月31日（水）の23時から、2009年1月1日（木）の0時半まで「カウントダウンパーティ'08-'09」を開催! イジリー岡田を司会に迎え、お笑いトリオ「東京03」の爆笑ライブや旬のアーティストによるスペシャルライブ、そして豪華商品が当たる抽選会が行なわれる。

また、2009年1月2日（金）～4日（日）の期間中は「新春お年玉ビンゴ大会'09」を実施。東京ジョイポリスの入場パスポートを購入するか、館内で3,000円以上の利用があった人が参加できるぞ。ぜひ、この機会にチャレンジ!

PRESENT
東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は49ページで。

ナンジャタウンイベント情報
http://www.namja.jp/

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）の池袋餃子スタジアムにて、ご当地餃子を期間限定で楽しめるイベント「ご当地餃子一撃食い」が好評開催中。

池袋餃子スタジアムが誇る餃子職人の匠の技により、"食べた瞬間に一撃でノックアウト"されるほどのインパクトを持つ餃子が完成!

まるでハリネズミのような串刺しの揚げ餃子や、ハバネロソースがアクセントとなる激辛餃子などの逸品をじっくり味わえる。期間は2009年3月15日（日）までとなっているので、1日ですべて食べ切れなくてもまだまだ大丈夫!? ご当地餃子を堪能あれ。

PRESENT
ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は49ページで。

バチャっ子インフィニティ5

©SEGA

ついに"アレ"が復活……!?

青天の霹靂(へきれき)!?　新生「ビートライブ」埼玉にて堂々OPEN!

昨年3月をもって一時閉店となった町田「ビートライブ」。あれから半年以上経過し、もはや人々の記憶から完全にフェードアウトした感じでしたが、ここに来て急転直下の復活となりました!　場所は埼玉県「みずほ台」、3倍強となった広さに震え上がること請け合い(苦笑)、詳しくは下記VFR HPにて。

住所:埼玉県富士見市東みずほ台2-1-8
アクセス:東武東上線「みずほ台」駅・徒歩0分
VFR HP:http://www.beat-tribe.jp/

EVENT　アルカディア&セガPresents
「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」11月の結果と次回予告

「VF5R」オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/event_burari.html

今月は、11月に名古屋で開催された組み手の模様をお届けするぞ。

まずは初日のランダムタッグバトル。スタープレイヤー「ゆうちゃ」と「名古屋あいり〜ん」がチームになったほか、「裏大須」&「天下無敵(ニセ104)」の全国常連チームなど、ランダムとは思えない強力チームが誕生。決勝は「ちび太」&「サザビー」チームと、こちらも全国区の知名度&実力を誇る「デビブル」&「うめっち」チーム。これを「デビブル」チームが制して優勝を飾る!

続いてバトルオーディション。長らくVF業界でその強さを見せ付けてきた東海の地だけあって、参加者には強豪がひしめく。これに遠征組も加わって、白熱のバトルが繰り広げられた。

■組み手勝者コメント　☆ち=ちび太、ゆ=ゆうちゃに勝利

リングネーム	キャラ	コメント
グルルン丸	ウルフ　ち	やっちゃいました。
ザゆもみパイさん	パイ　ゆ	バーチャやってきてよかったです。
とまりおん	リオン　ゆ	たのしかったです。
ぷうた☆	ジャン　ゆ	ありがとうございました。
☆いいジャン☆	ジャン　ゆ	勝ててよかったです。
はなまん	ジェフリー　ち	ジェフの火力勝ちです。

決勝に進んだのは、元は沖縄のプレイヤー「とまりおん」のリオンと、最強カゲ使い「はうる」。地元プレイヤーの声援を背負った「とまりおん」が見事期待にこたえ、特別称号"白狼"を獲得!!　次回、2009年最初のぶらり旅は、北海道は新道へとおジャマするぞ。ヨロシク!

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜

グルルン丸　ザゆもみパイさん　とまりおん
ぷうた☆　はなまん

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

バーチャ神ちび太が行く!　ぶらり「組み手」の旅

■1月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
1月17日(土) 14:30〜(予定) 1月18日(日) 14:30〜(予定)	クラブセガ新道(北海道)	http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

【主なスケジュール】
1月17日(土)　「ぶらりランダムタッグバトル」14:30〜予定　・参加費:100円
・定員30名(先着)　※優勝者には「戦績プレート」プレゼント
　　　　「バトルオーディション」18:00〜予定　・参加費:100円
・定員64名(先着)　※優勝者には「特別称号」プレゼント
※「バトルオーディション」は、運営スケジュール上18時を過ぎるため、風営法に基づき16歳未満の方の参加はできません。ご了承ください。

1月18日(日)　「スタープレイヤー組み手」　・参加費:100円
・定員:50名(先着)　※参加者の中から抽選で「戦績プレート」プレゼント
※両日とも、イベント参加の受け付けは、当日のみ(10:00〜)とさせていただきます。
※VF筐体を使用したイベントにつきましては、VFキャラクターアクセスカードをお持ちの方のみ参加できます。
※イベントは都合により、予告無く中止・変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

Monthly Virtua God Journal　ちび太通信

ちび太です☆　早いもので「天下一武闘会」も第3回が終了しました。

今回はようやく「イトシュン」、「あうる」といった強豪プレイヤーの都合がついて初参加。しかもその「あうる」のアオイが、「ふ〜ど」、決勝戦で「こえど」を破っての優勝という快挙でした!

第4回は、池袋GIGOにて1月11日(日)を予定。いつもと違って第2日曜日なので、間違えないでくださいね。今回は、いよいよ当日枠を設ける予定です。

次回の大会も盛り上がること必至なので、ぜひ遊びに来てください☆

EVENT　今年もやります!　ハゲしいの!?
「第3回ファンタジスタ杯VF5R5on5」大会告知

昨年、スポットながら初のカップ戦開催となった岡山の「ファンタジスタ」。接戦に続く接戦と、異常に盛り上がった壮絶な決勝も手伝い、再び大会を望む声が多くなったという。そして今シーズン、そんな声を反映して早々に1月開催が決定した。09年最初の大会ということで注目度はバツグン、さらに次の日も連休ということで、遠征しやすい日程に。ぜひともトライしてほしい!

(Text:マルワイ)

●「第3回ファンタジスタ杯VF5R5on5」
開催日:2009年1月11日(日)
開催地:ファンタジスタ
岡山県倉敷市新倉敷駅前5-194/TEL 086-523-6555
エントリー:VFRホームページで事前Webエントリー
ルール:本選に準ずるもの(詳細についてはVFRホームページにて)
大会形式:5on5勝ち抜き戦。予選→プレイオフ→決勝トーナメント
詳細はVFR HP:http://www.beat-tribe.jp/

よもやまインフィニティ
お詫びと訂正:前号(アルカディア1月号)バチャっ子インフィニティ5内記事「ぶらり組み手の旅」にて、イベント日程に間違いがございました。正しくは11月の予定 11月30日(日)となります。
関係者各位、ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

EVENT 遠征勢は今年も魅せてくれました!?

第15回グリーン杯 RESULT

九州VF勢、年に一度のお祭りが、今年も11月23日に盛大に開催された。近ごろはプレイヤーの世代交代が著しい九州ですが、今年も初参戦を含めたニューカマーが数多く参戦、そしてキツめの洗礼を存分にたん能した（泣）。予選「13」のシードがすべて勝ち進んだ注目の決勝トーナメントはほぼ順当に推移、そして準決勝は地元vs.遠征（×2）という最高の展開へ！ しかし、ともに遠征勢がシレッと勝利（苦笑）。

決勝は、ここまで危なげ無く勝ち上がってきた関西勢「穴熊」の今期2勝目に注目が集まったが、天敵（？）「あうる」にまさかの逆3タテを昨季に続きコンティニュー!? かくして「老舗旅館 村田屋」が女帝杯以来久しぶりの優勝を達成した。

「ブルー＆ホワイト」なチームカラーで今年もカップ戦をEn-joyします（苦笑）。

WINNER 「老舗旅館」村田屋

プロジェクトP
裏大須／ケイスタ★／とまりおん／フィリックス／名古屋あいり～ん

北九州ぶっかけ矢永祭
アロワナ／青チャリ2号／顔文字アキラ／パトラウ／矢永

a.k.a 台バン5
ミシマJPN ニエサッ ヒョートウ KMW 住職

穴熊
しずる／はうる／テラゾー／ジンゾーニンゲン／邪牙

満員御礼
ちび太 磁石 ザ・ゲリラ マスク・ド・ヒシテツ スナック真弓

裏庭独創最前線
オツナミ／ミニマム／マルコメX／とんかつ投手／フルスイング

仁義住研
とよちん 黒猫しゃん 小天狗 リオマニ 仁義なき京

プロジェクト山下
薄着のお兄さん／だぶっさ／ヨリ／なるほどくん／アルマジロ弟

仲違不安クラブ
花ラウ ゴージャス J キヨタカ ホームステイアキラ

「老舗旅館」村田屋
こえと たいちゃん 宇治のZAN兄 あうる 村田源二郎

Zバランス
ノブコンボ マクナム シャダキンス まったり カット

なんでも1人用
ニャン兄／よろしこ／こぐま／キグナス／おこじょ

こんさんファンクラブ
大和宗一郎 こん 僕メカネ アテント？ ジャン苦情

ラスボス
さんくしょー お肉 カメレオン タチャ 奥

香椎第四中学校
ろびん／☆kotobuki☆／DM親方 こーん／さすけ

不死鳥
ケツ／RFD.セクシーストーム／t.s.b.／ぷよ／遇＆楓パパ

アルカディア データ ベース

ARCADIA DATA BASE

2008年11月16日〜12月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	374.3
2	→	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	297.6
3	→	MELTY BLOOD Actress Again<エコールソフトウェア>	249.9
4	↑	Virtua Fighter5 R<セガ>	222.5
5	NEW	ブレイブルー<アークシステムワークス>	220.4
6	↓	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	174.1
7	NEW	すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～<エクサム>	172.8
8	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	129.4
9	↓	Fate/unlimited cordes<カプコン>	84.3
10	↑	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH<SNKプレイモア>	83.6

PICK UP! 第5位 ブレイブルー

重厚な世界観と華麗なグラフィックのアークシステムワークスの新作『ブレイブルー』が初登場で5位にランクイン。ボタン配置が2種類から選べるなどの親切な設定と、爽快な連続技はプレイの楽しさをよりいっそう引き立てている。今後はさらに人気が出ること間違いなしだ。

メーカー	アークシステムワークス
ポイント	220.4

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	329.6
2	↑	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	292.4
3	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4<セガ>	252.2
4	↓	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2006-2007<セガ>	238.3
5	↓	三国志大戦3 蒼天の龍脈<セガ>	231.6
6	↑	ハーフライフ 2 サバイバー Ver.2.0<タイトー>	184.3
7	↑	pop'n music16 PARTY♪<KONAMI>	157.4
8	↑	クイズマジックアカデミー5<KONAMI>	154.3
9	↓	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	116.1
10	↓	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	93.9

PICK UP! 第3位 セガネットワーク対戦麻雀 MJ4

ここに来て一気にランクアップしたのが『セガネットワーク対戦麻雀MJ4』だ。Ver.Bへとパワーアップし、遊びの幅がさらに広がった『MJ 4』の今後に注目だ！

メーカー	セガ
ポイント	288.6

●協力店舗（50音順）

店舗名	住所	電話
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
AMUSEMENT LAND Kentagon	東京都新宿区百人町1-10-7	☎ 03-5386-2460
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03 3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッデイ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎ 03-6909-4776
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011-751-9772
石神井公園駅前センター	東京都練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F	☎ 03-5393 6284
TAC 北方店	福岡県北九州市北方4-1-11 1F	☎ 093-941-9022
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
VIRGO 草加店	埼玉県草加市西町1184-1	☎ 048-924-0432
BIG WAVE 東村山店	東京都東村山市本町2-12-7	☎ 042-390-7196
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1 ～ B2	☎ 03-3943-6735
メディアパーク リブロス 高槻店	大阪府高槻市高槻町13-5	☎ 072-682-3675

てあたりしだい ゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●今冬稼動予定タイトル		
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
MONSTER AncientCline	エクサム	2D対戦格闘
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2	セガ	クイズ
HERLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	セガ	レース
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
トラブル☆ウィッチーズAC-アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング
●2009年春稼動予定		
THE KING OF FIGHTERS Ⅻ	SNKプレイモア	2D対戦格闘
HUMMER	セガ	レースゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
セニョール ニッポン!	タイトー	多人数参加型パーティーゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
ホッピングロード	タイトー／ウィズ	体感型ホッピングレース
●稼動日未定タイトル		
pop'n music 17 THE MOVIE	KONAMI	音楽
クイズマジックアカデミー6	KONAMI	オンライン対戦クイズ
悪魔城ドラキュラ The ARCADE	KONAMI	アクション
SketcheR	JUST ONE	リズムアクション
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
弐輪 NIRIN	バンダイナムコゲームス	バイクレース
箱つみMAX	フウキ	対戦型パズルアクション
天までマイル!	フウキ	対戦型パズルアクション

日本最狂シューター軍団、再び集結！！

わっしょい！二周目 イベントリポート

付録DVD 収録コンテンツ

わっしょい！二周目

日本最狂シューター軍団が世に送る弾幕の祭「わっしょい！」。熱狂と爆笑の乱れ飛ぶこのイベントの様子を映像で紹介するぞ。

さる10月4日にお台場のイベント会場「TOKYO CULTURE CULTURE」にて開催されたシューティングゲーム（以下STG）のイベントを紹介するぞ！

「わっしょい！」とは？

「日本トップクラスのSTGプレイヤーを集めて、酒を飲みながらそのプレイの様子を見て楽しむ」……そんな風変わりなイベントがある。それが「HDK-ぴかちう」が主催するイベント「わっしょい！」だ。

第一回目である「わっしょい！一周目」が開催されたのは2008年の春。開催されるや否や、STG界のみならず、さまざまなジャンルのプレイヤーたちから注目を浴びた。今回の記事で紹介する「わっしょい！二周目」は、「一周目」の人気を受けての、第2回目の開催である。

「STGのイベントがなぜそんなに話題に？」と疑問に思われる読者もいらっしゃると思うが、疑問を感じた方は、ぜひ今号付録のDVDに収録されているイベント当日の映像をご覧いただきたい。

前回同様、司会を務めたのはセラチエン春山（右）、DJ急行（左）の両人。軽妙なMCで会場の笑いを誘った。

あらゆるタイプのSTG愛好家が集結！

付録DVDの映像ではあまり紹介できなかったが、コンセプトが風変わりなだけに、会場の様子もやはり少々個性的。有名スコアラーもいれば業界・メディア関係者とおぼしき人もいたり、ゲームのキャラクターに扮したコスプレイヤーもいたりと、イベント会場の中はまさに多士済々といった様子。一見すると何のイベントかよく分からないのだが、その統一感皆無な会場が一体となって、トッププレイヤーの一挙手一投足に反応してため息をついたり、拍手を送ったりする様子からは、何とも言い難い面白さが感じられた。まさに、ライブならではの魅力といえるだろう。

コスプレ姿の来場者も。スコアラーからコスプレイヤーまで、さまざまな人たちが一堂に会した。

会場には韓国人プレイヤーの姿も。次回以降の「わっしょい！」では海外プレイヤーの参戦もありえるのか？

ライブで見るSTG

シューティングゲームとは、孤独なゲームである。対戦格闘ゲームやカードゲームとは違い、（例外はあるが）対戦相手というものが存在しない。ストイックに攻略や稼ぎのパターンを組み、ハイスコアを目指す——。普通に考えれば、イベントの題材には向かないジャンルに思える。

今回の「わっしょい！」では、壇上でプレイする出演者に心拍計を装着させて客席にもプレイヤーと同じ緊張感を味わってもらう、というギミックが用意してあり、会場は大盛り上がりを見せた。STGのようなタイプのゲームを扱うイベントでも、このようにアイデア次第ではいくらでも盛り上げることができるのだ。

「わっしょい！二周目」使用タイトル紹介

ここではイベントで使用されたタイトルを紹介。どの作品もSTGの歴史にその名を刻む名作だ。

サイヴァリア リビジョン

（サクセス/2000年）

「バズ」や「ローリングショット」といった特殊なシステムを搭載した意欲作。いわゆる「弾幕系」の作品だが、幾何学美を感じさせる本作の弾幕は、他の同ジャンル作品には無い独特の魅力にあふれている。

怒首領蜂

（ケイブ/1997年）

弾幕系STGの始祖『首領蜂』の続編であり、弾幕系のスタイルを確立したメルクマール的作品。

本作でラスボスとして登場した「緋蜂」の理不尽ともいえる強さは、当時のゲーマーたちを驚嘆させた。

怒首領蜂大復活

（ケイブ/2008年）

『首領蜂』シリーズの6年ぶりの最新作。自機の特殊攻撃の種類を「パワー」、「ボム」の2スタイルから選択できるようになり、プレイの幅が広がった。現在、ハイスコア競争が最もアツいゲームの一つである。

タツノコ VS. CAPCOM 技コマンド一覧

SIDE タツノコ

大鷲の健

特殊技		
バードヒール	→+B	
サマーソルトキック	↘+C	
必殺技		
バードラン	←タメ→+AorBorC	空中可
バードシュート	→↓↘+AorBorC	空中可
ランダムフライ	←↓↙+AorBorC	空中可
イーグルラッシュ	空中で→↘↓↙←+AorBorC	
ハイパーコンボ		
ガッチャマン殺法 稲妻斬り	↓↘→+攻撃ボタン2つ	
科学忍法 バードスマッシュ	→↓↘+攻撃ボタン2つ	空中可
Lv.3ハイパーコンボ		
科学忍法　火の鳥	↓↙←+攻撃ボタン2つ	空中可

白鳥のジュン

特殊技		
太刀風	→+B	
霞十字	→+C	
朱雀砲	↘+C	
必殺技		
バインドボム	↓↘→+AorBorC	空中可
ビンゴ!	↓↙←+AorBorC	バインドボム設置時空中可
稲妻キック	→↓↘+AorBorC	
ダンシングスワン	←↓↙+AorBorC	
スワンラッシュ	空中で←↓↙+AorBorC	
ハイパーコンボ		
スクラッチバースト	↓↘→+攻撃ボタン2つ	空中可
ミラージュスワン	←↓↙+攻撃ボタン2つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
科学忍法　火の鳥	↓↙←+攻撃ボタン2つ	空中可

テッカマン

特殊技		
二段斬り	→+C	
地面割り	空中で↓+C	
突き上げ	↘+C	
必殺技		
テックランサー	←タメ→+AorBorC	
テックウィン	↓↙←+AorBorC	
銀河風車	↓タメ↑+AorBorC	空中可
ガトリングランサー	AorBorC連打	空中可
ハイパーコンボ		
ボルテッカ	↓↘→+攻撃ボタン2つ	空中可
大回転テックランサー	→↓↘+攻撃ボタン2つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
スペースナイツ フォーメーション	↓↙←+攻撃ボタン2つ	

ヤッターマン1号

特殊技		
カウンターケンダマジック	→+B	
ケンダマジックスイープ	→+C	
フルスイングハンマー	↘+C	
必殺技		
ケンダマジック	↓↘→+AorBorC	空中可
ヤッター中段	→↓↘+AorBorC	空中可
ヤッターラン	↓↙←+AorBorC	
ヤッタージャンプ	ヤッターラン中にA	
ヤッター下段	ヤッターラン中にB	
ヤッター中段	ヤッターラン中にC	
ヤッター感電	←タメ→+AorBorC	
ハイパーコンボ		
特攻ヤッターワン(ペリカン)	↓↘→+攻撃ボタン2つ	空中可
灼熱ヤッターワン(ペリカン)	↓↙←+攻撃ボタン2つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
今週のビックリドッキリメカ	→↓↘+攻撃ボタン2つ	

ドロンジョ

特殊技		
バック転キック	↘+C	
必殺技		
会津若松拳	↓↘→+AorBorC	
ブタもおだてりゃ…	→↓↘+AorBorC	
無法岩	↓↙←+AorBorC	空中可
浪花クラッチ	←↓↙+AorBorC	
ウルトラリラックス	↓↓	
ドロンコサマーソルト	ウルトラリラックス後C	
ドロンコスピン	ウルトラリラックス後↓+C	
ハイパーコンボ		
全てはここから	↓↘→+攻撃ボタン2つ	
大フクロ祭り	↓↙←+攻撃ボタン2つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
悪乃華	→↓↘+攻撃ボタン2つ	

鴉

特殊技		
葛葉	→+C	
逆巻	↘+C	
必殺技		
火車(★)	←タメ→+AorBorC	
宵凪(☆)	(★)中に↓↘→+AorBorC	
夜叉車	(☆)中に→+C	
夜刀	(☆)中に←→+AorBorC	
鳴神	→↓↘+AorBorC	空中可（★）中も可
飛蛟(△)	→↘↓↙←+AorBorC	
浮船	(△)中に↓↘→+AorBorC	
釣狐	(△)中に↓↙←+AorBorC	
雲外鏡	↓↘→+AorBorC	
ハイパーコンボ		
残影陣	↓↘→+攻撃ボタン2つ	雲外鏡中に
不知火	→↓↘+攻撃ボタン2つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
飛影斬月	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ	

キャシャーン

特殊技		
ミドルキック	→+B	
打ち上げチョップ	↘+C	
必殺技		
電光パンチ	↓↘→+AorBorC	
流星キック	空中で↓↘→+AorB	
フライングドリル	空中で↓↘→+C	
斬岩チョップ	→↓↘+AorBorC	
フレンダークロー	→↘↓↙←+A	
フレンダーバイト	→↘↓↙←+B	
フレンダーフレイム	→↘↓↙←+C	
カタパルトニー	←↓↙+AorBorC	
ハイパーコンボ		
スクラップアンドロ	←↙↓↘→+攻撃ボタン2つ	
ブルータルアクス	→↓↘+攻撃ボタン2つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
超破壊光線	←↓↙+攻撃ボタン2つ	

ポリマー

特殊技		
フェイントターン	→+B	
バックドラフト	→+C	
打ち上げ掌底	↘+C	
必殺技		
破裏崩拳	←タメ→+AorBorC	
繋ぎ足刀蹴り	↓↘→+AorBorC	
嵐の構え	↓↙←+AorBorC	
ポリマースライディング	嵐の構え中にA	
バックドラフト	嵐の構え中にB	
ハリケーンラッシュ	嵐の構え中にC	
反動三段蹴り	→↓↘+AorBorC→AorBorC→↓↙←+AorBorC	空中可
ハイパーコンボ		
真空片手独楽	一回転+攻撃ボタン2つ	空中可
転身ポリマードリル	A+B、A+B、B+C	
Lv.3ハイパーコンボ		
必殺・幻影破裏拳	↓↘→+攻撃ボタン2つ	ポリマーマーク3つ点灯時

ゴールドライタン

特殊技		
ゴールドハンマー	→+B	
ゴールドバズーカ	←+B	
ゴールドアッパー	↘+C	
必殺技		
戦車反し	←↙↓↘→+AorBorC	
空母割り	→↘↓↙←+AorBorC	
ゴールドクエイク	↓↓+AorBorC	
ゴールドプレス	一回転+C	
ハイパーコンボ		
ゴールドキック	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ	
ゴールドクラッシュ	←↙↓↘→+攻撃ボタン2つ	空中可
Lv.3ハイパーコンボ		
ゴールドフィンガークラッシュ	↓↘→+攻撃ボタン2つ	ゴールドクラッシュ中に

SIDE カプコン

リュウ

特殊技		
鎖骨割り	→+B	
回し蹴り	→+C	
突き上げアッパー	↘+C	
必殺技		
波動拳	↓↘→+AorBorC	空中可
昇龍拳	→↓↘+AorBorC	
竜巻旋風脚	↓↙←+AorBorC	空中可
上段足刀蹴り	←↓↙+AorBorC	
ハイパーコンボ		
真空波動拳	↓↘→+攻撃ボタン２つ	空中可
真空竜巻旋風脚	↓↙←+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
真・昇龍拳	→↓↘+攻撃ボタン２つ	

春麗

特殊技		
鷹爪脚	空中で↓+B	
鶴脚落	→+C	
天空脚	↘+C	
必殺技		
気功拳	←↙↓↘→+AorBorC	
スピニングバードキック	↓タメ↑+AorBorC	空中可
百裂脚	AorBorC連打	空中可
天翔脚	→↓↘+AorBorC	空中可
ハイパーコンボ		
気功掌	↓↘→+攻撃ボタン２つ	
鳳翼扇	→↓↘+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
七星閃空脚	空中で↓↘→+攻撃ボタン２つ	

アレックス

特殊技		
ラリアット	→+C	
タックル	↘+C	
必殺技		
フラッシュチョップ	↓↘→+AorBorC	
マシンガンチョップ	↓↘→+C最大タメ	
スラッシュエルボー（★）	←タメ→+AorBorC	
ドロップキック	(★)HIT時→↓↘+C	
エアニースマッシュ	→↓↘+AorBorC	空中可
エアスタンヒート	↓タメ↑+AorBorC	
パワーボム	→↘↓↙←+AorBorC	空中可
ハイパーコンボ		
ノーメランレイド	↓↘→+攻撃ボタン２つ	
スタンガンヘッドバット	←↓↙+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
ハイハーボム	一回転+攻撃ボタン２つ	

バツ

特殊技		
鎖骨割り	→+B	
肘落とし	→+C	
アッパーキック	↘+C	
必殺技		
気合弾	↓↘→+AorBorC	空中可
ガッツアッパー	→↓↘+AorBorC	
三日月キック	↓↙←+AorBorC	
流星キック	空中で↓↙←+AorBorC	
根性カウンター（鎖骨割り）	ガード中→+B	
根性カウンター（肘落とし）	ガード中→+C	
ハイパーコンボ		
全開気合弾	↓↘→+攻撃ボタン２つ	空中可
全開ガッツアッパー	→↓↘+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
愛と友情のツープラトン	→↘↓↙←+攻撃ボタン２つ	

モリガン

特殊技		
スフラッシュリビドー	→+B	
ディープクレシェンド	→+C	
エクスタシークライム	↘+C	
必殺技		
ソウルフィスト	↓↘→+AorBorC	空中可
シャドウブレイド	→↓↘+AorBorC	空中可
シェルキック	空中で↓↙←+C	
ベクタードレイン	→↘↓↙←+AorBorC	
ハイパーコンボ		
フィニッシングシャワー	↓↘→+攻撃ボタン２つ	空中可
バルキリーターン	→↘↓↙←+攻撃ボタン２つ　後にAorBorC	空中可
Lv.3ハイパーコンボ		
ダークネスイリュージョン	←↓↙+攻撃ボタン２つ	空中可

灰燼の蒼鬼

特殊技		
突き(★)	→+C	
斬り上げ	↘+C	
必殺技		
兜割り（★）	←↙↓↘→+AorBorC	
弾き一閃（★）	→↘↓↙←+AorBorC	
連鎖一閃	★の付いた技HIT時B+C	
鉄砕破	→↓↘+AorBorC	
追い討ち	↓↓+C	
ハイパーコンボ		
鬼戦術 Lv.1(★)	→↓↘+攻撃ボタン２つ	
鬼戦術 Lv.2	→↓↘+攻撃ボタン２つ長押し	
鬼戦術 Lv.3	→↓↘+攻撃ボタン２つ最大タメ	
浄化剣	↓↘→+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
鬼覚醒	→↘↓↙←+攻撃ボタン２つ	
鬼薙ぎ	→↓↘+攻撃ボタン２つ	鬼覚醒後、赤魂を7つ集めて

ロック・ヴォルナット

特殊技		
ASバスター	空中で↙or↓or↘+C	
ヒールキャノン	↘+C	
必殺技		
武器チェンジ・前進	↓↘→+AorBorC	空中可
武器チェンジ・その場	↓↓+AorBorC	空中可
武器チェンジ・後退	↓↙←+AorBorC	空中可
必殺技／ノーマルアーム		
ヘビーフック	→+B	空中可
必殺技／マシンガンアーム（武器チェンジAボタン）		
SSマシンガン	→+B	空中可
SAマシンガン	↘+B	
ASマシンガン	空中で↘+B	
必殺技／バリアアーム（武器チェンジBボタン）		
ハリアアタック	→+B	空中可
必殺技／ドリルアーム（武器チェンジCボタン）		
グランドドリル	→+B	
ドリルアッパー	↘+B	空中可
ハイパーコンボ		
マシンガンスイープ	↓↙←+攻撃ボタン２つ	空中可
フルブーストドリルアッパー	→↓↘+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
MAXシャイニングレーザー	↓↘→+攻撃ボタン２つ	

ロール

特殊技		
ロールふらっぷ	→+B	
ホウキ振り上げ	↘+C	
必殺技		
ロールほーむらん	↓↘→+AorBorC	空中可
ロールごしごしっ	←タメ→+AorBorC	
ロールばっしゃー	→↓↘+AorBorC	
ロールいくわよー!	↓↙←+AorBorC	
ハイパーコンボ		
ロールごしごしっ 'TURBO	←タメ→+攻撃ボタン２つ	
ロールひとやすみ	↓↙←+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
…たいへんっ!	→↓↘+攻撃ボタン２つ	

PTX-40A

特殊技		
VSキャリバー	→+B	
バックホバー	VSキャリバー中←+B	
エクスプロージョン	↘+C	
必殺技		
Rウェポンショット	↓↘→+AorBorC	
Lウェポンショット	↓↙←+AorBorC	
ライオットタックル	←タメ→+AorBorC	
クリティカルキャリバー	↓タメ↑+AorBorC	
ハイパーコンボ		
バラージショット	←↙↓↘→+攻撃ボタン２つ	
タクティカルブリッツ	→↓↘+攻撃ボタン２つ	
Lv.3ハイパーコンボ		
L-P	←↓↙+AorBorC	

ついに日本一のパイロットが決定!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

Premium Dogfight III リポート

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年3月（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用

Text:タンカー

さる11月23日、東京は浜松町のニューピアホールにて開催されたオフィシャル全国大会の模様をリポート。全国規模の激戦を制したのは果たして……!?

予選リーグの模様

ついに迎えた全国決勝大会、各地から集まった『ガンダムVS.ガンダム』プレイヤーによる最初の大規模大会となったが、九州から北海道まで、遠方から出場しているプレイヤーは多く、地方ごとの独特の戦い方やスタイルが見られた。機体選択などでも、本作で一般的に強いとされる機体以外が多数エントリーしており、奮闘していた。

また、大会前は逃げの戦術が中心になるだろうといわれていたが、始まってみれば露骨な逃げ戦術はあまり見られず、どちらかというと攻めるスタイルの戦いが目立ち、見ていて非常に楽しめる試合が多かったことが印象的。

大会中特に注目されていたのが、ガンダムエクシアのアシストキャンセルを使っての上空からの奇襲や、グフ・カスタムの相手の追い詰め方。また、追い詰めてからの格闘への入り方などにも、目を見張るものがあった。

さらに、これはもう勝てないだろうと思えた展開からの大逆転劇や、Gクロスオーバーを使ってうまく相手を分断する場面などもあり、幾度となく会場は大きくどよめいた。

そして、もう一つ話題となったのが、関東で強豪といわれているチームがこの予選リーグで続々と脱落したこと。前作『連合 VS. Z.A.F.T. II』のころとはうって変わって、関西、そして地方から参加したチームが続々と勝ち進んでいく。

これは今までの『VS.』シリーズの長い歴史の中でも異色の展開といえたが、勝ち進んでいったチームはいずれも実力者ぞろいで、新しい時代を予感させる大会となった。

注目の決勝リーグ

決勝リーグは予選リーグと異なり、一般的にいわれている強機体が勝ち上がってきた形となった。

どのチームも必ずフリーダムガンダム（以下、フリーダム）を絡めた組み合わせとなっており、このゲームにおけるフリーダムの重要性を再認識させられた。もちろん、機体の性能だけに頼っている訳ではなく、各プレイヤーは全国大会にふさわしい判断力や技術を持っていた。

第1ブロックはどちらもフリーダム＆キュベレイMk-IIによる対戦。キュベレイMk-II同士でのファンネルの撃ち合いとなったが、「明大モンテカルロ」が圧倒的な撃ち合いの強さで勝ち進んだ。

第2ブロックはマスターガンダムとキュベレイMk-IIの一騎打ちが多く、マスターガンダムが巧みにファンネルを避けつつ接近し、相手のキュベレイMk-IIを倒しつつ、ペースをつかんで勝利した。

第3ブロックはグフ・カスタムが目立つ試合展開になった。グフ・カスタムが、幾度となく相手のフリーダムを捕らえそうになるも逃げられる……といった展開。緊張感のある対戦となり、フリーダムを残り1コンボまで追い詰めるか、最後は機動力の前で惜しくも追い付けなかった。

第4ブロックでは再度フリーダム対キュベレイMk-IIとなり、いかにフリーダムをけん制しつつ攻め切るか……といった展開に。

どの試合でも特に目立ったのが、カギとなる機体・フリーダムの、特殊格闘から空撃ち特殊格闘を使った上昇テクニック。即座に緊急回避し、見ている者の目が追い付かないほどスピード感のある動きが印象に残った。

決勝戦!

準決勝まで進んだのは、フリーダム＆キュベレイMk-IIの組み合わせが3チーム、フリーダム＆マスターガンダムが1チームと、1つだけ違う構成のチームが注目されたが、やはりキュベレイMk-IIの低コストと思えないほど高性能な射撃武器で強く、奮闘するも敗れてしまう。決勝戦には、フリーダム＆キュベレイMk-IIコンビの「明大モンテカルロ」と、「メタボHくん」チームが進出した。

決勝戦の第1試合は、どちらもまずはキュベレイMk-IIを狙うが、途中からフリーダム狙いに作戦変更した「メタボHくん」が大幅に有利な展開へと持ち込む。これで勝負あったか!? と思ったところから「明大モンテカルロ」がGクロスオーバーを使用し、その陰に隠れる形でのキュベレイMk-IIのファンネルで、一気にフリーダムを落として逆転勝利。

第2試合では、「明大モンテカルロ」のキュベレイMk-IIが相手のフリーダムの耐久力を削ったを起点に、作戦をフリーダム狙いへ切り替える。それに気付いた「メタボHくん」は、キュベレイMk-IIを下がらせ、フリーダムをコストオーバーにさせずに落とすといった判断を瞬時にし、何とか体勢を立て直そうとするが、やはり最初にフリーダムを落とされたコスト差が最後まで響く。最後はGクロスオーバーで押し込まれる形となってしまい、「明大モンテカルロ」の優勝となった。

2戦ストレートで勝った「明大モンテカルロ」だが、どちらが勝ってもおかしくない試合展開だっただけに、優勝の喜びも大きかったに違いない。

コメントでも「まだまだこのゲームをやり込みます！」とのことで、近隣の人はぜひ対戦してみよう！

目が離せない展開ばかりで、筐体付近には数多くのギャラリーが集まった

どのチームも、プレッシャーを感じさせないほどの大胆な動きを見せた

次のシリーズでも熱い対戦を見せてほしい。おめでとうございます！

決勝トーナメント表（ベスト8）

WINNER

明大モンテカルロ
シ（キュベレイMk-Ⅱ）
シュダ（フリーダムガンダム）

強すぎるジャガー（神奈川県・ムトス相模原店代表）
エイジ（フリーダムガンダム）
牧島（キュベレイMk-Ⅱ）

明大モンテカルロ（京都府・京極ゲームセンター代表）
シ（キュベレイMk-Ⅱ）
シュダ（フリーダムガンダム）

プリマ・ステラ（東京都・大久保アルファステーション代表）
ギャンブルマスター（キュベレイMk-Ⅱ）
メルト（フリーダムガンダム）

株式会社5りら（大阪府・ゲームプラザOKA3代表）
5りら秘書（フリーダムガンダム）
アル中（マスターガンダム）

雑魚乙！（北海道・G-Baoa・g代表）
アカツキ（キュベレイMk-Ⅱ）
カイマイ（フリーダムガンダム）

ヒグネコ（愛知県・アーバンスクエア大須店代表）
ネコ（グフ・カスタム）
ヒグラシ（フリーダムガンダム）

にゃん太ぁ村（長野県・アピナ諏訪店代表）
こーきん（フリーダムガンダム）
ソル（キュベレイMk-Ⅱ）

メタボHくん（兵庫県・遊スペース　マジカル代表）
アウル（キュベレイMk-Ⅱ）
色（フリーダムガンダム）

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム Premium Dogfight Ⅲ

優勝チーム「明大モンテカルロ」インタビュー

── 優勝おめでとうございます。まずは優勝した感想など聞かせてください

シ　大きな大会で優勝できたことと、『VS.』シリーズ初の関西勢の優勝ということで、すごくうれしかったです。地元に戻って、みんなにお祝いでご飯をご馳走してもらったりで大満足です（笑）。

シュダ　正直、優勝した時点では実感が全くわかず、大阪へ帰る途中はずっと上の空になっていました。帰ってから地元の人達に「優勝おめでとう」っていわれて、ちやほやされたりしてようやく実感がわきました。正直今回は、運ゲー的な要素が何回かありました（笑）。しかし、全国大会前日のスポランの大会でも優勝できたし、東京に来て結果を残すことができたので、運ゲーであろうが、周りに何といわれようが「優勝は優勝」と思っています。

── 本作はどのくらいプレイしていましたか？

シ　稼動当初からなので、8カ月くらいですね。最初のころはフリーダムガンダムばかり使っていた記憶があります（笑）。

シュダ　3月からやっていますが、ロケテストにも行っていたので、正確にはもう少し長いですね。

── シリーズはどこから始めましたか？

シ　『連合 VS. Z.A.F.T.』からですね。音ゲーもかじっていまして、その合間にやっていたらのめり込んでいきました。

シュダ　『ガンダムSEED』の終盤、『連合 VS. Z.A.F.T. Ⅱ』になる2カ月前からです。

── プレイしているゲームセンターは？

シ　チーム名通り、大阪・梅田にある「明大モンテカルロ」ですね。平日でも休日でも常連が集まってわいわいやっています。うるさいぐらいに（笑）。

── よく使う機体（もしくは好きな機体）は？

シ　よく使う機体は、勝ちにいくならキュベレイMk-Ⅱ、楽しむならマスターガンダムかゴッドガンダム、グフ・カスタムですね。どれも中途半端なんですが（笑）。

シュダ　よく使う機体はフリーダムガンダム、マスターガンダム、ゴッドガンダム、V2ガンダム、ガンダムF91です。好きな機体はゴッドガンダム、グフ・カスタム、ガンダムエクシアです。

── 本作の新システム、Gクロスオーバーについての意見を聞かせてください

シ　正直、『ガンダムVS.ガンダム』だからこそのシステムって感じがしますね。『連合 VS. Z.A.F.T.』シリーズや、『ガンダムVS.ガンダムNEXT』のように試合展開が早いゲームだと、活用しにくいんじゃないかと思います。

シュダ　稼動当初は使いどころが分からず困惑しましたが、今は"当たればいい"という感じで使っています。ダウンしたいときや相手を分断させるときには便利ですね。

── 大会で最もてこずった試合（相手）は？

シ　一番危なかったのはブロック決勝の試合でしたね。僕がもう落ちて負ける……ってところで、相方が決めてくれて助かりました。決勝トーナメントでは、もちろん決勝の「メタボHくん」チームもてこずりましたが、準決勝で当たった「株式会社5りら」チームが個人的に一番苦しかったです。

シュダ　決勝トーナメントで当たった「株式会社5りら」と「メタボHくん」です。身内だけあって、立ち回りなどがネタバレしているんで（笑）。

── ロケテストなどで次回作が見えてきましたが、ご意見、期待のコメントなどあればお願いします

シ　ロケテストの段階では、だいぶバランスの取れたゲームだったので、そのままバランス良く仕上げてほしいです!!　また、隠し機体があった場合の話ですが、隠し機体は当然ロケテストに居ないので、バランス的にどうなるかが少し心配です。

シュダ　『ガンダムVS.ガンダムNEXT』でも全国大会には出たいですね……。次回作では、個人のスキルが前面に出る＋今作以上に連携が重要になると思っているので、非常に面白くなるんじゃないかと思っています。

── ありがとうございました。次回作でも活躍を期待しています

ゲームセンターイベントリスト

Dec. 2008

ついに闘劇'09の種目が決定。出場予定のタイトルがあるのなら、イベントリストをチェックだ！ たくさんのプレイヤーと対戦して、闘劇'09に向けて腕を磨こう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

1/24	13:00	BEMANIシリーズ7機種マルチ大会 ◆詳細はHP参照

関東

栃木県

★セガワールドフェアー
栃木県栃木市昭和町2-25 ☎0282-25-0204
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

1/10	19:00	VF5R 公式大会
1/17	15:00	ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II 店舗大会
1/24	18:00	VF5R 公式オープンバトル

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900

1/10	21:00	VF5R 公式大会 ◆参加費100円
1/11	14:00	第4回木偶狩筋肉祭 ◆参加費1チーム1500円
1/17	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ
1/24	21:00～閉店	KOF'98、KOF2002、KOF'98UM 対戦会 ◆参加費500円

★ナムコランドiiasつくば店
つくば市研究学園C-50街区1 iiasつくば店 2F ☎029-868-7460

1/24	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

神奈川県

★GAME ZETTON
海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

1/4	16:00	クイズマジックアカデミー５大会 ◆参加費200円、参加定員16名
1/10	13:00	アヴァロンの鍵～定例競技会～ ◆参加費1000円、参加人数無制限、20min R-FREE、※禁止カード※【セラフィーカ】、※禁止行為※1ターン目の祠待ち、プレイヤー以外からの助言
1/10	18:00	アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ ◆参加費500円、参加人数無制限
1/17	16:00	beatmaniaIIDX16 大会 ◆参加費200円、参加人数無制限
1/24	13:00	BBH2008制覇 大会 ◆参加費1000円、参加人数無制限、大会方式:予選リーグ2試合後、予選上位4名で決勝トーナメント
1/31	16:00	クエストオブD VS.大会 ～最強は誰だ!?～ ◆参加費500円、参加人数無制限

★ワンダーパークヒーローズベース
神奈川県川崎市幸区堀川町72-1LAZONA川崎プラザ 4F ☎044-874-8442

2/11	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★ナムコランド平塚店
神奈川県平塚市代官町33-1 OSC湘南シティ内 ☎0463-24-1181

2/7	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★プラボ都筑店
神奈川県横浜市都筑区川和町846-1 ☎045-929-3567

2/15	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

埼玉県

★セガ ワールド 飯能
飯能市岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

1/18	18:30	GGXX Λ CORE 大会 ◆参加費100円。詳細は店舗HPにて

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南3-445 ☎048-533-3054

1/10	18:30	パカパカパッションSP 大会
1/24	18:30	パカパカパッション2 大会
毎週土曜	18:30	MBAA 大会
毎週土曜	20:00	GGXX Λ CORE 大会

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/index.htm

1/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル30 ◆レア8枚制限あり。詳細は http://avalonsgate.netを参照

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

1/4	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ
1/10	17:00～18:00	VF5R 店舗前哨戦 ◆定員16名。カード保有者のみ
1/11	17:00～18:00	VF5R 格闘新世紀 ◆定員32名。カード保有者のみ
1/18	17:00～18:00	VF5 公式大会 ◆定員16名。カード保有者のみ

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208
http://www.lucky-net.co.jp/yachiyo/hp/index3.html

毎月	―	各種ゲーム ランキングバトル ◆QMA、MFC、BBH、HRにて実施中
1/5	終日	VF5R 100円2クレジット
1/17	19:00	鉄拳6BR 大会 ◆参加費100円
1/15	終日	VF5R 100円2クレジット
1/25	終日	VF5R 100円2クレジット

★ナムコランド幕張店
千葉県千葉市花見川区幕張町2-7701 ☎043-273-3071

2/21	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★ナムコランドアクアサーカス店
千葉県八千代市村上南1丁目1番3（イオン八千代緑が丘SC）専門店街 4F ☎047-458-7650

1/12	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

東京都

★アムネット五反田店
品川区西五反田1-27-5NA五反田ビル ☎03-3495-2183
http://www.amnet-jp.com

1/17	19:00	VF5R 公式全国大会 格闘新世紀V ◆トーナメント制、45秒3本先取、ステージランダム、キャラ変更なし

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

備考欄参照	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆開催日:1/1・3・4・10・11・12・17・18・24・25・31 オフラインでの稼働。17時まで延長も
1/4	15:00	タツノコVS.カプコン 大会 ◆参加無料
1/11	15:00	ブレイブルー 大会 ◆参加費100円
1/18	15:00	MBAA 大会 ◆参加無料
1/25	15:00	ブレイブルー 大会 ◆参加費100円

★池袋GiGO
豊島区東池袋2-21-1 TECH35ビル ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

1/5	19:00	VF5R 公式オープンバトル ◆通常対戦
1/7	19:30	タツノコVS.カプコン シングルトーナメント
1/8	19:30	ブレイブルー シングルトーナメント
1/14	19:30	MBAA 2on2トーナメント
1/15	19:30	ストIV 2on2トーナメント
1/18	15:00	パワースマッシュ３ シングルトーナメント
1/19	19:00	VF5R 公式大会 ◆トーナメント戦。先着64名様
1/21	19:30	すっごい!アルカナハート2 2on2トーナメント
1/22	19:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆2on2。トーナメント戦。先着32組
1/28	19:00	MBAA 3on3トーナメント
1/29	19:30	Fate 2on2トーナメント

★G-link渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル 8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

1/11	18:00	三国志大戦3 大会 ◆カード制限なし
1/18	18:00	GCB宇宙戦 ◆宇宙ステージ使用コスト1200
1/25	18:00	LoV 大会 ◆カード制限なし

★クラブセガ新宿西口
新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

1/3	17:00	大江戸ファイト新春祭り ◆18才以上
1/4	15:00	ブレイブルー 3on3大会 ◆キャラ固定
1/11	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝大会 ◆モード変更あり
1/12	17:00	すっごい!アルカナハート2 大会 ◆キャラ固定。アルカナ変更可
1/17	13:00	ストIV全国前夜祭 5on5大会 ◆カード使用
1/24	18:00	ストZERO3 2on2大会 ◆18才以上
1/25	14:00	カプエス2 3on3大会 ◆キャラ固定。グループ変更可
1/31	15:00	タツノコVS.カプコン 2on2大会 ◆キャラ固定

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ 2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

1/4	19:00	タツノコVS.カプコン 店舗大会 ◆シングルトーナメント大会
1/12	19:00	ガンダムSEED-D 店舗大会 ◆タッグトーナメント大会
1/18	19:00	GGXX Λ CORE 店舗大会 ◆シングルトーナメント大会
1/25	18:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆シングルトーナメント、親族カード（義兄弟可）2枚必須

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://sfakujii.jp/

1/10	19:00	SCIIIAE 大会
1/24	19:00	鉄拳6BR 3on3大会

★ゲームニュートン 志村店
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp

1/18	17:00	SCIIIAE SCNランバト
1/24	20:00	鉄拳6BR 大会

★ゲームニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp

1/9	20:00	すっごい!アルカナハート2 ランバト 個人戦
1/10	20:00	スパIIX ランバト 個人戦
1/11	17:30	SC3AE SCNランバト 個人戦
1/17	20:00	ストIII3rd クーペレーションランバト2on2
1/18	17:30	すっごい!アルカナハート2 2on2大会
1/23	20:00	すっごい!アルカナハート2 ランバト 個人戦
1/25	11:00	VF5R 東京ベイエリアカップ vol.3 ◆詳細はVF5RHPにて掲載します
毎週月・水	17:00～	ストIII3rd 定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて
毎週木曜	17:00～	すっごい!アルカナハート2 定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて

★ナムコランド渋谷店
渋谷区道玄坂2-29-11 ☎03-5428-4550

1/11	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください
2/28	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 決勝大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★プラボ中野店
中野区中野5-52-15中野ブロードウェイ別館 ☎03-5380-5442

1/18	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★ナムコランド王子店
東京都北区王子1-4-1サンスクエア 2F ☎03-5959-9830

2/22	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★ナムコランド阿佐ヶ谷店
杉並区阿佐谷北2-13-2 阿佐谷北口駅前ビル 1F・2F ☎03-3223-3765

1/25	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

★ワンダーシティ プラボ調布店
東京都調布市菊野台1-34-5 ☎042-443-4973

2/8	13:00～16:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.0 大会 ◆詳細は店舗にてご確認ください

中部

静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237

1/10	18:00	VF5R オープンバトル
1/17	20:00	VF5R 公式大会

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

1/4	未定	ストリートファイター対戦祭 ◆ハイスト&スト4対戦イベント会
1/11	15:00	第4回MMAA 定期大会 ◆未定
1/12	14:00	VF5R格闘新世紀 ◆公式ルールに準ずる
1/12	18:00	第11回VF5R オープンバトル ◆公式ルールに準ずる
1/18	15:00	第2回ブレイブルー 大会 ◆未定
1/18	18:00	第23回VF5R 公式大会inテクノポリス ◆定員64名

Event Pick Up !

機動戦士ガンダム　戦場の絆　REV.2.0大会
絆　TOKYO WARS　2.28頂上決戦　in 渋谷

■実施店舗　ナムコ直営店11店舗(渋谷・アクア・中野・つくば・阿佐ヶ谷・平塚・調布・王子・都筑・幕張・川崎)
■実施期間　2009年1月11日(日)～2月28日(土) イベント開始時間は店舗で設定します。
■参加費・定員　1チーム2000円/1店舗8チームまで
■エントリー方法　店舗予選開催日の1週間前より先着受付。1チーム4～5名でエントリー可能。8枠埋まった場合はキャンセル待ち。エントリーの際は代表者のみでも可能。大会当日エントリー確認時間内にチーム全員のパイロットネームとIDを確認させていただきます。確認できない場合はキャンセルとなります。
■参加資格　パイロットカードを両軍保有していて2009年2月28日(土)の渋谷で開催される決勝リーグへ参加できること。また写真撮影に同意してもらえる方。※写真は渋谷で開催される決勝リーグの際に本人確認のみで使用します。
■補足　予選大会のメンバーと決勝大会のメンバーの交代は一切できません。予選時に5名で登録していて決勝大会の際に4名に減ることは可能です。詳細については各店舗にてご確認ください。
■お問い合わせ先：絆大会作戦司令室(ナムコランド渋谷店) TEL:03-5428-4550

1/25	15:00	ガンダムSEED-D 大会 ◆2on2 チームバトル
1/25	15:00	第7回ガンダムvs.ガンダム 大会 ◆2on2 チームバトル

※参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508　☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/

1/11	未定	GGXX ∧ CORE 大会
1/12	未定	三国志大戦3 大会
1/17	未定	すっごい!アルカナハート2 大会
1/18	未定	LoV 大会
1/25	未定	ブレイブルー 大会
1/31	未定	MBAA 大会

※ルールはすべて未定で、予定変更をする場合があります。

★JOY LAND敦賀店
福井県敦賀市木崎40-12　☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga/

1/10	20:00	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆トーナメント制。参加無料。最大16名
1/31	20:00	トーナメント制ダーツ 大会 ◆参加費100円。最大16名
終日	終日	WCCF応援キャンペーン ◆店内店外のPOPをご覧ください
毎週日曜	18:00	ブレイブルー 大会

近畿

大阪府

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	18:00	ブレイブルー 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

1/4	17:00	タツノコVS.カプコン 大会 ◆参加費無料。シングルトーナメント戦
1/11	17:00	Fate 2on2大会 ◆参加費1チーム100円。トーナメント戦
1/18	17:00	MBAA 2on2大会 ◆参加費1チーム100円。トーナメント戦
1/25	17:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆参加費1チーム100円。トーナメント戦
毎週日曜		Fate フリープレイイベント ◆参加費500円
毎週日曜		MBAA フリープレイイベント ◆参加費500円

※大会エントリー受付は16時半とさせていただきます。

★セガワールド今福
大阪市城東区今福東1-9-34　☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html

1/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル30 ◆レア8枚制限あり。詳細はhttp://avalonsgate.netを参照

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

1/9	18:00	タツノコVS.カプコン 大会
1/10	18:00	三国志大戦3 大会
1/16	18:00	ブレイブルー 大会
1/17	18:00	LoV 大会
1/23	18:00	鉄拳6BR 大会
1/24	18:00	三国志大戦3 大会
1/30	18:00	MBAA 大会
1/31	18:00	タツノコVS.カプコン 大会

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

1/3	16:00	VF5R 公式大会 ◆受付15:00～16:00
1/4	18:00	MBAA 大会
1/11	18:00	Fate 大会
1/18	18:00	ブレイブルー 大会
1/25	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3丁目2番　☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

1/4	15:00	MBAA ゲーム大会
1/11	15:00	カプエス2 ゲーム大会
1/11	17:00	月華の剣士2 お客様主催大会 ◆http://blog.livedoor.jp/kiwamiwashiduka/ ルールは上記のアドレス参照
1/18	15:00	GGXX ∧ CORE ゲーム大会
1/24	19:00	V.セイヴァー ゲーム大会
1/24	終日	V.セイヴァー対戦会(50円2クレ)

★KO-HATSU (コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

1/3	17:00	第22回アカツキ電光戦記AA 大会
1/3	18:00	第55回SC3AE 大会
1/4	16:00	第66回ザ・ランブルフィッシュ 2大会
1/10	17:00	第5回ブレイブルー 大会
1/10	18:00	第15回サムライスピリッツ閃大会
1/17	17:00	第23回アカツキ電光戦記AA 大会
1/17	18:00	第56回SC3AE 大会
1/18	16:00	第1回ブレイブルー 2on2大会
1/24	18:00	第16回サムライスピリッツ閃大会
1/25	16:00	第24回キン肉マンMG2 大会
1/31	17:00	第6回ブレイブルー 大会
毎週金曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記AA 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★ハイテクランド　セガ　アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビル B1～2F　☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

1/18	14:30	ブレイブルー 大会 定員32名。参加費無料
1/25	14:30	第2回餓狼伝説SPECIAL 大会 定員32名。参加費無料

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100　☎0774-43-9030

1/3	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
1/4	14:00	すっごい!アルカナハート2 大会
1/10	14:00	MBAA 大会
1/11	14:00	鉄拳6 大会
1/17	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
1/18	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/24	14:00	すっごい!アルカナハート2 大会
1/25	14:00	MBAA 大会
1/31	14:00	ブレイブルー 大会
毎週日曜	終日	頭文字D ver.4改 100円 2クレ設定

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

1/18	18:00	VF5R 公式オープンバトル
1/25	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2　☎075-502-5765

1/4	17:00	ブレイブルー 大会
1/11	17:00	MBAA 大会
1/12	17:00	鉄拳6 2on2大会
1/18	17:00	ブレイブルー 2on2大会
1/25	17:00	ストIV 大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区東大文字町302-303A-Breakビル 2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/index.html

1/8	19:00	第5回MBAA関西ランバト
1/10	14:00	ALL CAPCOM Historical-vsgame Olympic ◆V.セイヴァー、スパIIX、カプエス2、マヴカプ2
1/11	12:00	ALL CAPCOM Historical-vsgame Olympic ◆ストIII3rd、ZERO3、スト4
1/15	19:00	第162回GGXX関西ランバト
1/17	12:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
1/18	12:00	三国志大戦3 大会
1/22	19:00	第6回MBAA関西ランバト
1/24	15:00	ブレイブルー 2on2大会
1/25	13:00	Fate 2on2大会
1/29	19:00	第163回GGXX関西ランバト

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

1/3	19:00	ブレイブルー 大会
1/4	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会
1/10	19:00	ストIV 大会
1/11	15:00	タツノコVS.カプコン 大会
1/17	19:00	すっごい!アルカナハート2 大会
1/18	15:00	MBAA 大会
1/24	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
1/25	15:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
1/31	19:00	MBAA 大会
毎週日曜	終日	頭文字D ver.改　100円 2クレ設定

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

1/1	20:00	ストIV 大会
1/4	20:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会
1/11	20:00	鉄拳6 大会
1/12	20:00	鉄拳6 2on2大会
1/18	20:00	ブレイブルー 大会
1/25	20:00	MBAA 大会

兵庫県

★セガ ワールド つかしん
尼崎市塚口本町4-8-1　☎06-6420-3621
http://location.sega.jp/loc_web/sw_tsukashin.html

1/12	17:00～20:00	VF5R 公式オープンバトル
1/17	17:00	VF5R 公式大会 ◆16:00より受付。32名
1/18	13:00	三国志大戦3 大会 ◆11日9時より受付開始

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404~407　☎078-271-0335

1/3	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費無料
1/4	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝大会 ◆参加費100円。シリーズ内でタイトルの変更あり
1/10	15:00	ブレイブルー 大会(予定) ◆参加費100円
1/11	15:00	Fate 大会 ◆参加費100円
1/11	18:00	MBAA ランキングバトル大会 ◆参加費100円
1/11	16:00	VF5R 公式大会 ◆参加費100円
1/17	15:00	すっごい!アルカナハート2 大会 ◆参加費100円
1/18	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝大会 ◆参加費100円。シリーズ内でタイトルの変更あり
1/24	15:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆参加費お一人100円
1/25	18:00	MBAA ランキングバトル大会 ◆参加費100円

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1　☎059-388-9000
http://avalonsgate.net (大会主催側)

1/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル30 ◆レア8枚制限あり。詳細はhttp://avalonsgate.netを参照

中国・四国

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520　☎0852-72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

12/31	終日	鉄拳6BR 大晦日年忘れ交流対戦会 ◆100円2クレ
1/1	終日	新年 鉄拳6BR お正月交流対戦会 ◆100円2クレ
1/2	終日	新年 鉄拳6BR お正月交流対戦会 ◆100円2クレ
1/10	20:00	第2回鉄拳6BR 今出屋王決定大会 ◆参加費100円。シングルトーナメント

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

1/11	19:00	すっごい!アルカナハート2 大会 ◆シングルトーナメント形式
1/12	19:00	ストIV ランダム2on2大会
1/17	19:00	ブレイブルー 大会 ◆シングルトーナメント形式
1/25	19:00	アンサーアンサー２ 大会 ◆トーナメント方式

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

1/10	20:30	VF5R 公式大会
1/11	20:00	MBAA 大会
1/12	16:00	VF5R 公式オープンバトル
1/17	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
1/18	20:00	ストIV 大会
1/24	20:00	LoV 大会
1/31	20:00	鉄拳6 大会

※変更になる場合あり　店舗スタッフまで確認のこと

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

1/4	15:00	ストIV 大会
1/10	20:00	VF5R 公式大会 ◆受付開始19:30
1/11	11:00	第3回ファンタジスタ杯VF5R ◆5on5。詳細はVF5RHPにて
1/17	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
1/17	19:00	ストIII3rd 中国四国交流大会
1/18	14:00	MBAA 大会
1/24	20:00	ストIV 大会
1/25	14:00	ブレイブルー 大会

広島県

★セガ ワールド 宇品
広島市南区宇品西3-4　☎082-256-0027
http://location.sega.jp/loc_web/sw_ujina.html

1/10	19:00	VF5R 公式大会
1/31	17:00	VF5R 公式オープンバトル大会

★セガ ワールド メガ 梅田
安芸郡海田町南大正町3-35　☎082-824-5550
http://location.sega.jp/loc_web/sw_megakaita.html

1/23	19:00	VF5 オープンバトル

★プロバックス　JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F　☎082-241-8564

1/4	15:00	MBAA 2on2大会 ◆同キャラ可

1/10	15:00	ストⅢ3rd 大会
1/11	15:00	すっごい!アルカナハート2 大会
1/12	15:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆同キャラ可
1/18	13:00	戦国BASARA® レディース大会 ◆女性限定
1/18	15:00	GGXX Λ CORE レディース大会 ◆女性限定
1/24	15:00	タツノコVS.カプコン 大会
1/25	15:00	アクエリアンエイジ 大会

九州・沖縄

福岡県

★TAC戸畑店

北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストビル 1F ☎093-873-9100

1/3	19:00	鉄拳6BR 大会
1/10	18:00	MBAA 大会
1/11	18:00	ブレイブルー 大会
1/17	18:00	ブレイブルー 2on2大会
1/24	18:00	MBAA 2on2大会

★ジーカム和白

福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

1/11	17:30	ストⅣ 大会
1/17	13:00	クイズマジックアカデミー 大会 ◆参加費200円
1/17	22:30	ハパⅡ 大会
1/18	15:30	三国志大戦 大会 ◆参加費300円
1/18	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会
1/24	18:00	VF5R 格闘新世紀V予選

※表記がないのは、すべて参加費100円

★TAC北方店

北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル 1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

1/4	15:00	すっごい!アルカナハート2 大会
1/10	19:00	SC3AE 大会
1/12	15:00	鉄拳6BR 大会
1/17	19:00	MBAA 大会
1/24	19:00	ブレイブルー 大会
1/31	19:00	すっごい!アルカナハート2 大会

★プリゲーレインボー

福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街 8F ☎092-771-0505
http://projectag.net

1/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル30 ◆レア8枚制限あり。 詳細はhttp://avalonsgate.netを参照
1/25	13:00	ポップンレインボー!2 ◆受付12.00、参加費300円、バトルモードと演奏会コスプレ参加可。店舗HP参照

★セガアリーナ中間

中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.,p/loc_web/sa nakama html

1/18	14:00	VF5 公式大会

長崎県

★アーバンスクエア東長崎店

長崎市田中町1027-35 ☎095-813-9335

1/10	18:00	VF5R オープンバトル
1/17	20:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店

大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588

1/18	18:00	ブレイブルー 大会 ◆16:00集合 シングル戦予定(状況により変更の可能性有り)
1/25	16:00	MBAA 大会

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

2008年11月に全国各地で開催された大会結果を一挙紹介! 外もかなり寒くなってきたこの時期でも、たくさんの熱いプレイヤーたちが大会へと足を運んだ。

●スガイコトニ(北海道)

◇**クイズマジックアカデミー5 ペア大会 11/29 30名**
【問題隠し並べ替え部門】優勝:まさし 2位:けんきち 3位:ナツキ
【ペア部門】優勝:六歌仙チーム(MASASI,ナツキ)
2位:S寺無双チーム(かな,サトウ) 3位:メグメルチーム(いせ,カルダレッソ)

●セガワールドフェアー (栃木県)

◇**VF5R 公式大会 11/8 14名**
優勝:乱丸(ベネッサ) 2位:ネイサン(リオン)
◇**VF5R 公式オープンバトル 11/22 50名**
優勝:絶[ゼットン]屯(ゴウ) 2位:ひのもと(ジャッキー)
3位:夢のよう(葵)

●セガワールド飯能(埼玉県)

◇**GGXX Λ CORE大会 11/29 9名**
優勝:とるそ(エディ) 2位:あるえす 3位:あたしン血
◇**KOF'98 UM大会 11/30 9名**
優勝:BIG会会員(サブキャラ)(ハイデルン・ブライアン・クラウザー) 2位:BIG 3位:GHQ=時代

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル29 11/16 24名**
優勝:クー 準優勝:ブカブカ 3位:霧沢

●GAME ZETTON (神奈川県)

◇**クイズマジックアカデミー5大会 11/2 7名**
優勝:バスタバスタ 2位:あんこペコー 3位:ねおひでひこ
◇**アヴァロンの鍵～定例競技会～ 11/8 12名**
優勝:ロンファ 2位:ARK 3位:カルム
◇**アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ 11/8 12名**
優勝:ニクルス 2位:ミフミ 3位:カルム
◇**ギターフリークスV5大会 11/15 5名**
優勝:TAM 2位:hi 3位:偽hi
◇**BBH2008制覇～松中信彦杯～ 11/23 5名**
優勝:hasi 2位:山下大輔 3位:penpen

●大久保アルファステーション(東京都)

◇**KOF'95大会 11/9 15名**
優勝:上高瀬(庵、影二、ルガール) 2位:A 3位:Q
◇**KOF'95 2on2大会 11/9 16名**
優勝:群馬村民/上高瀬、与作(庵、影二、ルガール&庵、影二、ルガール) 2位:Q&A/Q、A 3位:スリム/チキケルヌルケルポリス、ひろゆき
◇**すっごい!アルカナハート2大会 11/16 17名**
優勝:蓮(アンジェリア・アヴァロン) 2位:Z・X 3位:カリバー@しろりや軍団
◇**ブレイブルー大会 11/23 22名**
優勝:ねこぢる(テイガー (TR-0009)) 2位:イガラシ 3位:七夕
◇**ブレイブルー大会 11/23 22名**
優勝:イノウエ(ジン・キサラギ) 2位:青肉 3位:よっさん

●新宿スポーツランド本館(東京都)

◇**ガンダムvsガンダム 第3回スポラン杯 6on6団体戦 11/3 90名**
優勝:「ぼくはネクストちゃん!!」(えぬ/お～くぼ/ニコル/ろび/YUI/うに) 2位:「烽火さんコスプレですか?」(タミフル/P/肉/コピ/ライ/烽火)
◇**GCB0083 第6期第3回ランキングバトル 11/5 14名**
優勝:クルブシ 2位:まさろ
◇**GGXX Λ CORE 平日大会 11/5 3名**
優勝:ひさし(ソル) 2位:sora 3位:MIU
◇**GCB0083 スポランデラーズ紛争 11/8 19名**
優勝:クルブシ 2位:まさろ
◇**GGXX Λ CORE 平日大会 11/12 4名**
優勝:コバヤシ(ミリア) 2位:MIU 3位:50課
◇**GCB0083 第6期 第4回ランキングバトル 11/12 14名**
優勝:まさろ 2位:レミ
◇**GGXX Λ CORE レディースシングル大会 11/16 6名**
優勝:やまのうちさんファンクラブ(聖ソル) 2位:アンチカケル軍団初代総長 3位:カケリン
◇**GGXX Λ CORE レディース2on2団体戦 11/16 6名**
優勝:「カケルを討ち落とす会」(アンチカケル軍団・タピオカ魄/おめぇの席ねぇから!!!!)
◇**GGXX Λ CORE 平日大会 11/19 4名**
優勝:ひさし(ジョニー) 2位:POCO 3位:sora
◇**GCB0083 第6期 第4回ランキングバトル 11/19 14名**
優勝:イザーク 2位:オビワン
◇**ガンダムVS.ガンダム 超スポラン祭 前夜祭4on4団体戦 11/22 96名**
優勝 「関西のリアルキチガイ」(サカイ/みか/シュダ/シ)
2位:「ロリコン(アウル君だけ)」(アウル/色/ぼうし/しろあか)
◇**GCB0083 スポランデラーズ紛争 2on2団体戦 11/23 24名**
優勝:「量産機の大編成」(ナオ・レヴィン/ARCHER) 2位:「ビルダーはクソゲ」(RINGO/イザーク)
◇**機動戦士ガンダムSEED DESTINY 超スポラン祭 後夜祭4on4団体戦 11/24 52名**
優勝:「株式会社極悪人5リラ」(サカイ/アル中/ミカ/秘書)
2位:「@lex様(失笑)」(たつ/だて/のだ/こーいち)
◇**GGXX Λ CORE 平日大会 11/26 3名**
優勝:MIU (ソル) 2位:タクヤ 3位:POCO
◇**GCB0083 第6期 第5回ランキングバトル 11/26 13名**
優勝:クルブシ 2位:ケイサンキノヒト
◇**ストⅣ 全国大会 店舗・エリア予選 11/30 19名**
新宿スポーツランド本館代表:ウメハラ(リュウ)

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

◇**第3回ガンダムVSガンダム ポイントランバト 11/9 12名6チーム**
優勝:あそぶかも(兄貴&まーちゃん) 2位:ターン×子安(チキン&オレのユウシ)
◇**第2回MBAA定期大会 11/16 24名**
優勝:T.I 2位:ぎじん
◇**第21回VF5公式大会 14名**
優勝:えいた 2位:チャーリー
◇**第3回ガンダムSEED-D ポイントランバト 11/24 12名6チーム**
優勝:本当にメタボで死にたく無い(てきとお&イシイ)
2位:あそぶぞ(兄貴&まーちゃん)

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル29 11/16 23名**
優勝:ラゴウ 準優勝:ごんぶと 3位:SHU

●KO-HATSU (大阪府)

◇**キン肉マンMG2「黒Q杯2008」 シングル 11/29 13名**
優勝:S.山村(ランダム)
◇**キン肉マンMG2「黒Q杯2008」タッグ 11/29 14名**
優勝:NOT TENGA勢【鎖骨スパーク:どすこい喫茶】
◇**第2回ブレイブルー大会 11/30 19名**
優勝:リセ(レイチェル) 準優勝:hide (ラグナ)

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)

◇**第1回MBAA大会 11/9 31名**
優勝:プリニーの弟子ですが何か? (秋葉/クレセントムーンスタイル) 2位:しゃな 3位:SS
◇**第10回SC3AC大会 11/30 3名**
優勝 Heart Nana (カサンドラ) 2位:きゅう食 3位:くろのあ

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

◇**三国志大戦3大会 11/1 13名**
優勝:レオ 2位:ままんぱぱん
◇**MBAA大会 11/14 23名**
優勝:ちくわぶ(さつき) 2位:いたやん 3位:桜色
◇**三国志大戦3大会 11/15 12名**
優勝:牙狼 2位:水月
◇**鉄拳6称号大会 11/16 20名**
優勝:まひろ(シャオユウ) 2位:おーじ
◇**MBAA大会 11/28 17名**
優勝:ニコ厨(ネロ) 2位:ほんまこのキャラ可愛くない 3位:いたやん

●セガワールド今福(大阪府)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル29 11/16 12名**
優勝トュ 準優勝:フレイ 3位:れーじ

●三宮SANX (兵庫県)

◇**GGXX Λ CORE 3on3 11/1 78名**
優勝:えふて(メイ) /蝿(スレイヤー) /るき(ディズィー)
2位:霧雨/加田/藤田 3位:まっど/おみと/沢口
◇**サムライスピリッツ閃大会 11/15 7名**
優勝:高町ヴィヴィオ(ナコルル) 2位:伊吹ツン 3位:二代目英単
◇**MBAA ランキングバトル 11/23 10名**
優勝:AKI (有間都古) 2位:凡太 3位:orz
◇**すっごい!アルカナハート2大会 11/15 14名**
優勝:松岡修造(メイファン) 2位:ディス 3位:ゆた
◇**Fate大会 11/9 6名**
優勝:S (遠坂凛) 2位:たべし 3位:みやもん
◇**バーチャロン オラタン 5.66大会 11/1 10名**
優勝:RPO (スペシネフ) 2位:峠 3位:やすまる
◇**三国志大戦3大会～ケニアデッキ大会～ 11/3 8名**
優勝:紫電の剣姫 2位:ショボン 3位:キョウさん
◇**三国志大戦3大会～多色乱舞大会～ 11/23 10名**
優勝:ショボン 2位:荒熊悪党 3位:オール神さま
◇**LoV店舗大会 11/24 4名**
優勝:燃える男 2位:ナツ 3位:倉成武
◇**ストⅣ全国大会店舗予選 11/3 3名**
優勝:ユンピ(ダルシム) 2位:カツオ 3位:にいやん
◇**VF5公式大会 11/9 17名**
優勝:アルマジロ弟(リオン) 2位:KKK 3位:玉露入り/そさま

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇**アクエリアンエイジ オルタナティブ大会 11/2 7名**
優勝:黒冬 2位:☆☆☆☆☆☆☆☆ 3位:鈴緑
◇**ストⅢ 3rdストライク大会 11/8 13名**
優勝:いずみ(ケン) 2位:くーどーおー 3位:コトブキ
◇**すっごい!アルカナハート2大会 11/16 16名**
優勝:クラフト(神依) 2位 AQしたら台バンじゃけー 3位:つばぅい
◇**Fate大会 11/22 6名**
優勝:メルブラギル(ギルガメッシュ)
2位 コカ(やる気勢) 3位:クヴァレ
◇**戦国BASARA®レディース大会 11/23 6名**
優勝:ナギ(毛利元就) 2位:ラリマー 3位:けい
◇**GGXX Λ CORE レディース大会 11/23 12名**
優勝 橘(ポチョムキン) 2位:ハクミ 3位:ふるちょこ
◇**ブレイブルー 2on2大会 11/30 24名**
優勝 平野綾と結婚したいwみかみ(ライチ)、ハウ(ノエル)
2位:ゲオルグ13世たん静、和尚 3位:ザコナギ、ゲキワ

●セガワールド松江(島根県)

◇**ストⅣ ランダム2on2大会 11/3 12名**
優勝 餅&味ぽんチーム 2位:たいぎ～ &うま味紳士チーム
◇**すっごい!アルカナハート2 ランダム2on2大会 11/8 22名**
優勝 まか&おぼろチーム 2位:ま～や&よいどれチーム
◇**ストⅣ大会 シングル 11/9 20名**
優勝 D!選手 2位:蒼衣の波動選手
◇**MBAA ランダム2on2大会 11/22 20名**
優勝 さんぞ～ &負けGチーム 2位:もこ&ゆうちゃんチーム
◇**ストⅣ大会 シングル 11/29 20名**
優勝 親方選手 2位:あいおて選手

●セガワールド 宇品 (広島県)

◇**VF5R公式大会 11/8 12名**
優勝 暴君 まさっち(ジェフリー) 2位:CaptivAte ～浄化～
◇**VF5R公式オープンバトル 11/22 57名**
優勝 鬼軍曹

●ファンタジスタ(岡山県)

◇**第10回BMNVF5R 5on5 11/2 105名**
優勝: PFC きんぐじょ～ (ラウ)、カメレオン(サラ)、肘坊(ジャッキー)、とんかつ(ラウ)、お肉(ジェフリー)
準優勝.ガラパゴス諸島 鉄山コウ太、ハウル、ふらいんぐ、いちろうた、超太郎
◇**VF5R公式大会 11/8 28名**
優勝 マキ太郎(レイフェイ) 2位:ごえもん
◇**ストⅣ大会 11/9 23名**
優勝. アイン(アベル) 2位:もっこりビキニ 3位:AprilWind
◇**MBAA大会 11/16 13名**
優勝 ユダ(秋葉) 2位:山本 3位:V2
◇**ストⅣ大会 11/22 12名**
優勝 ゲマ(豪鬼) 2位: YA 3位:リッキーまーちゃん
◇**ストⅢ3rd大会 11/29 12名**
優勝: コバ(ヒューゴー) 2位:アク 3位: コトブキ
◇**ブレイブルー大会 11/30 15名**
優勝:うぇいんげ(レイチェル) 2位: ユダ 3位:赤松健

●TAC戸畑店(福岡県)

◇**MBAA 大会 11/1 8名**
優勝:REU (白レン) 2位:カズキ(琥珀)
◇**VF5 R 3on3大会 11/16 33名**
優勝:ラスボスファイトクラブ/肘坊(ジャッキー) 肉(ジェフリー) カメレオン(サラ)

●ジーカム和白(福岡県)

◇**ストⅣ 大会 11/2 13名**
優勝:マッサー (ベガ) 2位:弥永アンクル(ベガ)
3位:アキ@福岡(ベガ)
◇**三国志大戦 大会 11/9 10名**
優勝:きつね様 2位:黒幕 3:マッハGIO
◇**ハパⅡ 大会 11/15 6名**
優勝:きゃららいだー (Xディージェイ)
◇**スパⅡX ランダム2on2大会 11/15 8名**
優勝:AHO (Xバルログ)、ジェイ(Xリュウ)
◇**ガンダムVS.ガンダム 大会 11/16 8名**
優勝:シングルエントリー /高木、石村 2位:チームさきもと/さきもと、オマケ 3位:スリッパ/じごくプリン、プリン

●TAC北方店(福岡県)

◇**鉄拳6 大会 11/15 14名**
優勝:汚び(アスカ) 2位:TUKA 3位:B氏
◇**鉄拳6 大会 11/22・12名**
優勝:大斬り(フィオナ) 2位:なすびちゃんの本気 3位:アーベルハイド。りゅうた

●プリゲーレインボー (福岡県)

◇**ポップンレインボー!バトルモードトーナメント 11/1 12名**
優勝:かえで 準優勝:ちびた 3位:みかど
◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル29 11/16 16名**
優勝:ひさとん 準優勝:アオジロイネコ 3位:サキ

●セガアリーナ中間(福岡県)

◇**VF5公式大会 11/16 20名**
優勝:えなお♪すぺしゃる 2位: 【先峰】★ 昴 ★

●天神ギーゴ(福岡県)

◇**GGXX Λ CORE 九州大会ランダム5on5 11/22 83名**
優勝:"勇(ヴェノム)、やむじぃ (ジョニー)、妙技(聖騎士ソル)、呂布子(ロボカイ)、SBJ (梅喧嘩)
2位:ボウシ、蒼い人、タカシ、リオック、クレイジートマト
◇**GGXX Λ CORE 九州大会ランダム3on3 11/23 113名**
優勝:ロイサム戦記外伝キーワード「BOX」 /勇(ベノム)、LOX(紗夢)、ロイ(ソル) 2位:ボウシ、TOMO、かずな 3位:ロズ、ウーゼン、けだこ

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)

◇**MJ4大会 11/9 16名**
優勝:緑海の雷撃手 2位:ぶ～たりあん 3位:まさみex
◇**すっごい!アルカナハート2ランダム2on2大会 11/16 20名**
優勝:必殺仕事人(あかね) &大河(クラリーチェ)
2位:かづき&ぱーず 3位:静月&ださ
◇**三国志大戦デッキシャッフルランダム2on2大会 11/30・11名**
優勝:彩華&徐飛 2位:震度8強&疾風ウォルフ

今月の猛者!

今月は、大阪府ハイテクランドセガアビオンで11月9日に開催された『第1回MBAA大会』をピックアップ。

31名と多くの方が出場した今回の大会で、見事頂点に輝いたのは「プリニーの弟子ですが何か?」だ。使用キャラは秋葉(クレセントムーンスタイル)で妖艶な戦いで、他の者を圧倒していた。今後の彼の動向に注目だ!

トーナメント表との記念撮影をする「プリニーの弟子ですが何か?」。優勝おめでとう!!

ハイスコア全国集計

2008年11月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
すっごい！アルカナハート2		9,273,200	どんぐりす☆鉄球部	ALL キャサリン 罰	個人申請 ハイテク セガ 新居浜（愛媛）
まもるクンは呪われてしまった！	マユノ	746,749,220	兄貴	ALL ？ 残1	個人申請 ハイテク セガ 新居浜（愛媛）
	ふるる	359,128,490	兄貴	ALL 残3	個人申請 ハイテク セガ 新居浜（愛媛）
	ベニ子	507,940,950	どんぐりす☆早ずらし	ALL ？	個人申請 ハイテク セガ 新居浜（愛媛）
	キンヤ	397,849,520	どんぐりす☆遅ずらし	ALL ？	個人申請 ハイテク セガ 新居浜（愛媛）
	まもる	318,407,130	SST	ALL(真) ふり向き速度「速」	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
	タイム	8'29	ぜって～KO＠良いお年を	ALL A30連付 ふるる	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ランボー		1,195,800	Gabbaゾンビ＠130万に怒りの惨敗	ALL 1P側	個人申請 タイトーステーション名駅店（愛知）
イルベロ		9,173,663,580	TZW-ART ？	ノーミスALL 真ボスあり 鍵50	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ストロング　通常2周	349,067,665,986	chrono＠あーっはっはっは！	2周ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプA・ストロング　裏2周	345,528,603,935	chrono＠沙耶はMに目覚めました	2周ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ストロング　通常2周	388,951,177,764	かがみん＠鉄拳3でまさかの店内予選w	2周ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ストロング　裏2周	410,894,475,437	かがみん＠メガ黒はスルー	2周ALL 2-5がしょんぼり	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ストロング　通常2周	424,013,419,815	chrono＠ボドドドゥドオー	表2周ALL	大久保アルファステーション（東京）
	タイプC・ストロング　裏2周	367,059,534,694	chrono@げげごぼうおえっ	2-ALL(点滅)	個人申請 ゲームセンター モーゼ（東京）
	タイプA・パワー　裏2周	668,156,708,650	面白さを再確認 ダメK.K	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	タイプC・ボム　裏2周	308,795,981,560	真白＝かがみん＝わっち	2周ALL 4面が両方0点…	Game in えびせん（東京）
	タイプC・パワー　裏2周	753,220,393,685	ユセミ＠引き続きポッキリ折れてます	ALL 連付	グッデイ21（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
シューティンググラブ。2007	UNIT-3	23,020,530	CYR-せたろ～	ALL 残0	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,707,594,168	DBS	全面クリア 改造なし 18回目のノーミス	個人申請 Hey（東京）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2～もっとすくすく～		339,500	この機会を与えてくれた人に感謝をbyゆら	ALL 最終進化福は大天使福、正解率は93.75%くらい？	個人申請 プレイランドパルス（神奈川）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ファビアン・ザ・ファストマン	45,563,890	WSM-F.K	ALL A 2P側	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺（熊本）
旋光の輪舞SP	カレル・ヴェルフェル	21,125,400	カレル研究中	ALL カレルB	サブカルチュア（福岡）
	ペルナ	46,235,160	ERO＠さべ氏はリング弾を自重すべき	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	三条 櫻子	60,346,570	EGR＠やっと大台	ALL	GAME 41（北海道）
エスプガルーダII	アゲハ	1,007,875,974	協力してくれた方々に感謝。mYU	ALL 残6 枠6 ノーミス バリア0%	個人申請 プラボ南松本店（長野）
オトメディウス	エモン・5	3,925,270	RESQ先生に完敗です。みっしー	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	521,317,387	SPS＠収録中応援してくれた仲間に感謝	2周ALL 一周2.73億 蟹1ミス ドゥーム1ミス 残6	個人申請 戦～ikusa～（香川）
	通常モード タイプA	456,236,900	SPS＠無理をきいてくれる戦の店長に感謝	2周ALL 2-4道中1ミス 残7	個人申請 戦～ikusa～（香川）
ザ・ランブルフィッシュ2	アラン	2,041,680	あさやん（あっさん）	ALL 連必付	えの木（高知）
	オービル	1,222,820	トンキン麺 長谷川平蔵	ALL 連必付	えの木（高知）
	ガーネット	1,326,670	もっさん（サクやん）	ALL 連必付	えの木（高知）
	グリード	1,172,060	Y-S	ALL 連必付	えの木（高知）
	シェリル	1,331,540	Y-S	ALL 連必付	えの木（高知）
	ゼン	1,350,220	もっさん（サクやん）	ALL 連必付	えの木（高知）
	タイフォン	1,314,500	サクやん（もっさん）	ALL 連必付	えの木（高知）
	ハザマ	1,404,590	Y-S	ALL 連必付	えの木（高知）
	ヒカリ	1,513,400	ファイナルドーナツ！長谷川平蔵	ALL 連必付	えの木（高知）
	ミト	1,774,270	王冠コーヒー 長谷川平蔵	ALL 連必付	えの木（高知）
	ラッド	1,720,860	冥土in china 長谷川平蔵	ALL 連必付	えの木（高知）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,976,300	キズ有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,244,600	汚れ有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	猫アルク	4,973,600	欠品有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
雷電DX	練習・面数優先　連付	29,937,580	EXCHANGER	面数優先 練習7-8 2P側 10P×4連付	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
闘幻狂	上官瑾	70,962,600	クリアがでけん！ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木（高知）
バトルガレッガ	シルバーソード	15,701,260	栗鼠	ALL 連付 電プチあり	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
レイディアントシルバーガン	ステージ4	27,550,780	T³-CYR-WIZ	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
ロックマン2ザ・パワーファイターズ		1,687,200	シンデレラエキスプレス結成20周年記念	ALL ストーリー3連付 フォルテ	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
Gダライアス	ニュー　v	39,287,180	L2A-大明神	ALL 512×2 ボス前2207万	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
鉄拳3	フォレスト・ロウ	1'00"80	ISO氏感謝 LKR	ALL 同付	Game in えびせん（東京）
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花	スコア	2,989,600	マッキ上等兵	ALL 連付 ノーマルモード	えの木（高知）
サムライスピリッツ 天草降臨		1'52"16	フクお嬢様、有難うございます。AAZ	ALL 連同付 ナコルル（修羅）	えの木（高知）
野球格闘リーグマン		2,178,360	みここ旧ver	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
バーニングフォース		6,470,240	白猫NYA	ALL 裏×2 連なし	Game in えびせん（東京）
1943	2P	4,919,670	SGP-SV-TNK	ALL 1人で2P モビ×2 大飛艇×26 二度爆×10 トンボあり	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
バーニングライバル	ビル	585,400	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
斑鳩	ハード	35,445,270	がっきー	ALL Cボタン付	個人申請 ハイテクランド セガ アピオン（大阪）

お詫びと訂正

アルカディア2008年1月号（No.104）の『ハイスコア全国集計』の記事にて、『ぷよぷよ通』の全国一位スコアに誤りがありました。現在の正しい全国一位スコアは、以下のものです。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。"

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ぷよぷよ通		1,422,102	はうらう人		個人申請アイアイ駅南店（茨城）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、2005年1月以降に稼動したタイトルを中段に配置しています。
レトロゲームは2005年1月以前に稼動したタイトルを指します。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

HIGH SCORE CLOSE UP!

デススマイルズ メガブラックレーベル

ウィンディア	ALL ウインディア
9,702,928,002	
Clover-TAC Game in えびせん(東京)	

キャスパー	ALL 同付 キャスパー
8,713,273,883	
ユセミ@レコちゃんがいないです第二章>< Game in えびせん(東京)	

サキュラ	ALL 同付 サキュラ
8,553,811,773	
【下風】いいナゾにしようぜ。【家畜】 グッデイ21(東京)	

フォレット	ALL 同付 フォレット
8,162,562,431	
実に残念… ダメK.K グッデイ21(東京)	

ローザ	ALL 残2.5 ボム1 ローザ EX×2
5,912,286,174	
AKF 石神井公園駅前センター(東京)	

フィーバー状態で10万王冠を大量獲得せよ!

今作でのスコア面での大きな変化は、何といっても前作では1万だった+値の上限が10万になっていて、最高で王冠アイテム1個あたり10万点が獲得できるようになった点だ。それに準じてフィーバー状態の発動条件も+値10万になっている。

各面のレベル選択もレベル3の上に撃ち返し弾があり、ボス戦の難度が尋常ではない、レベル999が存在しているのも大きな特徴だ。

なお、プレイヤーの間では1面目に森ステージレベル3を選び+値を上げ、以降レベル999を選ぶことが多いようだ。

ただ、予選の6面中4面でレベル999以降を選択すると、後半ステージが強制的にレベル999進行になってしまうため、締め切り時点ではレベル999選択を3回に抑えて稼いだようだ。

なお、本作はフォレットで81億点台のプレイヤーが一位のほかにもいるなど、初回集計から激戦の様相を呈している。

集計店舗ハイスコア一覧

GAME 41
http://game41.web.infoseek.co.jp/

北海道札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

1	すっごい!アルカナハート2	9,164,600	龍神TSP	ALL クラリーチェ カシマール
2	怒首領蜂大復活 ver1.5(通常2周 タイプC・ボム)	221,447,096,044	モツダロウさん!	ALL
3	怒首領蜂大復活 ver1.5(通常2周 タイプA・パワー)	55,037,404,588	KMK	2-5
★	旋光の輪舞SP(三条 櫻子)	60,346,570	EGR@やっと大台	ALL
5	アルカナハート2 Ver.2.1	10,320,300	龍神TSP	ALL クラリーチェ パルティニアス

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

1	ジオストーム	10,000,000+α	防火ロイド 亞北ネル㊣2	7-2クリア時達成 連付 ノーマル2人設定
2	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周 タイプA・ストロング)	307,804,877,772	もう一度言う。T.B 金返せ!	ALL
3	怒首領蜂大復活 ver1.5(通常2周 タイプC・ボム)	201,609,907,847	穴うめにつかってやって下さい…	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

★	デススマイルズ メガブラックレーベル(キャスパー)	8,713,273,883	ユセミ@レコちゃんがいないです第二章><	ALL 同付 キャスパー
★	デススマイルズ メガブラックレーベル(フォレット)	8,162,562,431	実に残念… ダメK.K	ALL 同付 フォレット
★	デススマイルズ メガブラックレーベル(サキュラ)	8,553,811,773	【下風】いいナゾにしようぜ。【家畜】	ALL 同付 サキュラ
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・パワー 裏2周)	668,156,708,650	面白さを再確認 ダメK.K	ALL 連付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・パワー 裏2周)	753,220,393,685	ユセミ@引き続きボッキリ折れてます	ALL 連付
★	旋光の輪舞SP(ペルナ)	46,235,160	ERO@さべ氏はリング弾を自重すべき	ALL 連付
★	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	27,550,780	T^3-CYR-WIZ	ALL 連同付

大久保アルファステーション
http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

1	SDガンダム ネオバトリング	1,049,900	三流亭大蔵@アルマ最高(ちがう意味で)	ALL 連付 フルバーニアン
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・ストロング 通常2周)	424,013,419,815	chrono@ボドドドゥドオー	表2周 ALL
3	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・ストロング 裏2周)	335,538,323,919	chrono@穴埋め用	裏2周 ALL

Game in えびせん
http://www.ebi-cen.com/

東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F ☎03-6909-4776

★	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウィンディア)	9,702,928,002	Clover-TAC	ALL ウインディア
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・ボム 裏2周)	308,795,981,560	真白=かがみん=わっち	2周 ALL 4面が両方0点…
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・ストロング 通常2周)	349,067,665,986	chrono@あーっはっはっは!	2周 ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・ストロング 裏2周)	345,528,603,935	chrono@沙耶はMに目覚めました	2周 ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプB・ストロング 通常2周)	388,951,177,764	かがみん@鉄拳3でまさかの店内予選w	2周 ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプB・ストロング 裏2周)	410,894,475,437	かがみん@メガ黒はスルー	2周 ALL 2-5がしょんぼり
★	鉄拳3(フォレスト・ロウ)	1'00"80	ISO氏感謝 LKR	ALL 同付
★	バーニングフォース	6,470,240	白猫NYA	ALL 裏×2 連なし
★	野球格闘リーグマン	2,178,360	みここ旧ver	ALL 連付
10	パズルdeポン!	13,335,008	SAL	ALL 集計対象外のタイトルですが、記念にw
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(ネロ・カオス)	4,976,300	キズ有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(メカヒスイ)	4,244,600	汚れ有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(猫アルク)	4,973,600	欠品有中古品	ALL 連同付

石神井公園駅前センター
http://shakujii.jp/

東京都練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284

1	虫姫さまふたり Ver1.5(オリジナル・レコ)	448,645,639	PRQ	ALL 残5 ボム0 アブノーマルレコ
2	虫姫さまふたり Ver1.5(ウルトラ・レコ)	2,781,896,751	YOU	ALL 残1 ボム1 ノーマルレコ 8000万エブリ
3	虫姫さまふたり Ver1.5(ウルトラ・パルム)	2,705,058,225	HMA	ALL 残2 ボム1 アブノーマルパルム 8000万エブリ
4	虫姫さまふたり Ver1.5(ウルトラ・パルム)	1,464,131,582	YOS.K	ALL 残1 ボム0 ノーマルパルム 8000万エブリ
5	虫姫さまふたりブラックレーベル(ゴッド・レコ)	5,630,524,655	明生@常連の方々に感謝!	ALL 残3 ボム3 スピラーサ無し
6	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウィンディア)	3,480,785,501	DDP	ALL 残5 ボム0 ウインディア EX無し
7	デススマイルズ メガブラックレーベル(キャスパー)	3,444,032,598	PIE	5-2(城) 残0 ボム0 キャスパー EX×2
8	デススマイルズ メガブラックレーベル(フォレット)	8,100,144,608	れっさ〜	ALL 残3.5 ボム0 フォレット EX×2
★	デススマイルズ メガブラックレーベル(ローザ)	5,912,286,174	AKF	ALL 残2.5 ボム1 ローザ EX×2
10	エスプガルーダⅡ(タテハ)	729,771,882	長瀬 奏	ALL 残3 ボム25% 枠×5
11	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	181,232,014	ABE@そろそろ30億の時間ですよ	2-2 残0 ボム0
12	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプB)	420,035,090	ゆとりん@3000万落ちのゆとりプレイ	ALL 残0 ボム0

GAME'S MILK
http://www.milk.uji.kyoto.jp/

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

1	アルカナハート2 Ver.2.1	10,679,700	KFI-FUJ	ALL キャサリン京橋
2	シューティングラブ。2007(UNIT-1)	32,491,170	TEN	ALL 連付 3面ボス12倍

チャレンジャー ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

1	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウィンディア)	6,252,849,268	YAD-DDI	ALL ウインディア オールLv3 EX×2
★	オトメディウス(エモン・5)	3,925,270	RESQ先生に完敗です。みっしー	ALL 全3面クリア 改造なし
★	Gダライアス(ニュー ν)	39,287,180	L2A-大明神	ALL 512×2 ボス前2207万
★	ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	1,687,200	シンデレラエキスプレス結成20周年記念	ALL ストーリー3 連付 フォルテ
★	バーニングライバル(ビル)	585,400	みここ旧ver	ALL 連付

メディアパーク リブロス高槻店

大阪府高槻市高槻町13-5 ☎072-682-3675

1	マジカルドロップ2(ひたすら)	9,999,999	KTL-KEN㋒	ALL レベル100クリア
2	マクロス	8,790,100	バインド㋩	ALL 1P 連付
★	1943	4,919,670	SGP-SV-TNK	ALL 1人で2P モビ×2 大飛龍×26 二度爆×10 トンボあり
4	ストライカーズ1945(スピットファイア)	1,119,500	GGG	2-4 連付
5	ファンタジーゾーン	33,196,600	RX-ZZZ	8-2 国内初期ver 連付
6	シューティングラブ。2007	436,940	REN	ALL 技能検定 9.66 連なし
7	ファンタジーゾーン	32,161,100	RX-ZZZ	国内初期ver 8-2 連付
8	ゼビウス	9,999,990	SGP-SV-TNK	ハード設定

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3999

★	ザ・ランブルフィッシュ2(アラン)	1,877,120	YUKINARI・2様、サイン下さい。も	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ラッド)	1,566,740	長谷川平蔵	ALL 連付

HI-SCORE

●「集計店舗ハイスコア一覧」の表は、左から「通し番号」「ゲームタイトル(部門)」「スコア」「スコアネーム」「備考」となっています。
●通し番号の欄に★が入っているものは、全国一位を達成したスコアです。
●「集計店舗ハイスコア一覧」には、集計対象外のタイトル、部門のスコアが載っていることがありますが、それらはあくまで参考スコアとしての掲載です。どのような高いスコアを獲得していても、それらが全国一位スコアのリストに載る(当コーナーが全国一位として認定する)ことはありません。

★	ザ・ランブルフィッシュ2(カヤ)	1,433,610	マッキ上等兵	ALL 連付
4	ザ・ランブルフィッシュ2(ベアトリス)	1,414,740	一応、目標クリア。Y-S	ALL 連付
5	ザ・ランブルフィッシュ2(ヒカリ)	1,352,370	モカキュ	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ゼン)	1,268,920	もっさん	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ガーネット)	1,313,370	もっさん	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(タイフォン)	1,314,440	もっさん	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(バズウ)	1,115,050	長谷川平蔵	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ミト)	1,151,660	長谷川平蔵	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(グリード)	1,086,590	Y-S	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ハザマ)	1,250,390	Y-S	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(シェリル)	1,265,780	Y-S	ALL 連付
★	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー東)	1,938,700	フク嬢(ネコ科ヒト)愛してます。AAZ	ALL 連付 P.SSS×20

サブカルチュア&モンキーハウス本館合同集計 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3_黒崎ビル(サブカルチュア)

★	旋光の輪舞SP(カレル・ヴェルフェル)	21,125,400	カレル研究中	ALL カレルB
2	むちむちポーク(むちむちブルー2周)	241,619,250	(´・ω・`)	2-5

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計 http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

熊本県熊本市黒髪5-4-62 (ゲームプラザ・ショールーム) ☎096-372-5700

1	ザ・ランブルフィッシュ2(ヒカリ)	1,469,360	プチてんし	ALL 連同付
2	怒首領蜂大往生ブラックレーベル(タイプA)	2,737,510,430	大往生終了	ALL 残2
3	ファイナルファイト(ハガー連なし)	2,827,900	フンシードールヒソカ	ALL 残0
★	旋光の輪舞 NEW Ver.(ファビアン・ザ・ファストマン)	45,563,890	WSM-F.K	ALL A 2P側
5	旋光の輪舞 NEW Ver.(三条 櫻子)	33,733,710	アカシロ(ブッチャーバード)	ALL B
6	旋光の輪舞 NEW Ver.(カレル・ヴェルフェル)	33,240,330	マーク	ALL B
7	旋光の輪舞 NEW Ver.(ツィーラン)	15,352,830	ヘルズウォーリアー魔王	ALL A
8	すっごい!アルカナハート2	8,039,200	ラリ太	ALL キャサリン 罰
9	すっごい!アルカナハート2	7,641,600	シス子	ALL フィオナ 罰
10	サムライスピリッツ 天下一剣客伝(報奨金)	1,403,500	野獣	ALL ミナ 剣
11	サムライスピリッツ 天下一剣客伝(報奨金)	909,800	逆さ蝙蝠	ALL 腐れ外道 剣

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://hurricanekanoya.fc2web.com/

鹿児島県鹿屋市本町9-16_ハリケーンビル_1F 0994-41-4188

1	ストリートファイターIII 3rdストライク(ユン)	9,014,000	●	ALL
2	スポーン	3'06"32	MAK	ALL D.A.SPAWN ボスアタックモード
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	765,600	KTS	2-5

講　評

『すっごいアルカナハート2』はスコアシステムが前作を踏襲しているので、残りタイム51秒以上とアルカナブレイズK.Oを狙っていくのが基本方針。今回トップのスコアはストレートボーナスを2回落としているそう。

『イルベロ』は『ラジルギ』などでおなじみのこの人、TZW氏がここに来て2位に5億以上の大差をつけてトップ奪取！ 単純な早回しだけではなく、処理しやすいザコと中型機の組み合わせになるように調節するのが重要とのことで、「93億点からが勝負です！」とのコメントがありました。

『まもるクンは呪われてしまった！』はマユノで7億点を超えたのをはじめ、各キャラかなりの伸ばしっぷり。ワールド2の空中庭園ボス前の中型機×3での金平糖コンボ稼ぎがキモですが、タイムが切れた後も永久パターン防止キャラの死神を避けつつ稼ぐという壮絶なプレイになっている模様。

『エスプガルーダII』のアゲハは「ほぼ理想的につながった」という10億の大台突破。現在では真セセリをバリアを残した状態で倒し、6面中ボスの早回し等にバリアを使用しているようです。今回はほかにも『ケツイ』や『雷電DX』、『斑鳩』など古めのシューテングですごいスコアがたくさん出ていますが、今回はスペースの都合で詳しく紹介できないのが非常に残念です。

ハイスコア通信

●**GAME41 (北海道)**
ATSさんが謎の奇病を患ってスコア戦線から長期離脱中！

●**大久保アルファステーション(東京都)**
3階の対戦ゲームフロアで『鉄拳6BR』が対戦台3セット2プレイ100円、「タツノコVS.CAPCOM」が対戦台3セット1プレイ50円で稼働中です！ ぜひご来店ください！

●**Game in えびせん(東京都)**
えの木の皆さま、遠征時は本当にお世話になりました！ 次回もよろしくお願いいたしますw えび

●**メディアパーク リブロス 高槻店(大阪府)**
スコアラーの皆さんのお越しをお待ちしてます!!

●**えの木(高知県)**
8号のアポ無し襲来に始まり、みやうー寮長、えび店長が連続で来店する武神獄鎖拳状態。寮長は計3回来高、えび君に至っては丸々2週間えの木に生息。完全にMFC廃人。3人ともお疲れでちゅ♪

●**サブカルチュア&モンキーハウス本館合同集計(福岡県)**
筐体が相次いで壊れています…。

●**電脳遊園地ハリケーン(鹿児島県)**
ほかじゃプレイできないレアゲームが盛りだくさん！中途半端なレトロ&1プレイ20円ゲームも増殖中!! 駄菓子屋感覚で遊びに来てね〜♪

●**スポラ九品寺&ショールーム合同集計(鹿児島県)**
F.Kさま、ちーまる氏、ご来店ありがとうございます。当店はALLしただけのゆるいスコアも集計する方針です。皆さんジャンルを問わずどしどし集計ノートにスコアの申請をしてくださいね^^

次回集計
(アルカディア2月号掲載)は
2009年1月18日(日)
までに出されたスコアで、
1月21日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

beatmania IIDX 16th EMPRESS

エキスパートコースのシングルプレイ【FINETUNE、EURO&RAVE、GRACE、HARDCORE STANCE】のスコア計4部門で集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3(+1)]

ブレイブルー

【スコア】部門で集計します。使用するキャラは問いません。
■工場出荷設定[CPU LEVEL:NORMAL、ROUND MATCH:2ROUND MATCH、ROUND TIME:99、SCORE ATTACK MODE WITH、LIFE PERCENT:100PERCENT]

タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

【スコア】部門で集計します。使用するキャラ、組み合わせは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:2、TIMER SPEED:2]

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

【タイム】で集計します。使用するキャラ、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL：MEDIUM、FIGHT COUNT<1P GAME>:2、LIFE BAR<1P GAME>:NORMAL、GUARD DAMAGE:OFF、NEUTRAL GUARD:ON、ROUND TIME:60]

連絡先

■**ハイスコアのあて先**
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号 03-3265-7340
※質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

集計に関する基礎事項

「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」に関しましては、弊誌ウェブサイトをご覧下さい。

ARCADIAMAGAZINE.com
PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

個人申請記入用紙

ゲーム名　集計部門(キャラ・コースなど)
スコア(タイム)
面数　難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム(最大20文字)
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数(　)枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

新規集計店舗の紹介

★石神井公園駅前センター　WEB:http://shakujii.jp/
所在地:練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎:03-5393-6284 営業時間:10:00〜24:00
★セガワールド 静岡　WEB:http://location.sega.jp/loc_web/sw_shizuoka.html
所在地:静岡県静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル1F・2F ☎:054-252-3591 営業時間:10:00〜24:00

使って遊べる!! アルカディアクーポン

あけましておめでとうございます。今年もアルカディアクーポンをよろしくお願いします。と、新年早々から闘劇タイトル決定！　早速クーポンを使って、一戦でも多く対戦経験を積もう。

アルカディアクーポンニュース

アルカディア→ゲームセンター 21-01.30 12月27日から まで 見本

今月の新店舗

BIG BANG 函館、よしもとゲームミュージアム ユーカリが丘店、BIG WAVE伊丹店

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

ココもちゃんと掃除しないとダメよ☆

マンガ:今井神

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	電話
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
北海道 NEW!	BIG BANG 函館	函館市染川町9-3 パボッツ 3F	☎0138-54-7100
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
宮城県	THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	仙台市太白区鈎取本町1-21-2	☎022-244-5911
宮城県	THE 3RD PLANET　BiVi仙台店	仙台市宮城野区榴岡2-1-25 BiVi仙台 2F	☎022-742-0543
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
福島県	THE 3RD PLANETピボット福島店	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内	☎024-526-3536
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
茨城県	THE 3RD PLANET古河店	古河市松並2-18-10 マーケットシティ古河	☎0280-32-1138
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
栃木県	THE 3RD PLANET那須塩原店	那須塩原市下厚崎字東原265-2	☎0287-73-0551
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2 200 6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5 3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1 11-4	☎048-961-4967
埼玉県	THE 3RD PLANETフルスポ八潮店	八潮市大瀬822-1 フルスポ八潮 3F	☎048-994-5377
埼玉県	THE 3RD PLANET上尾店	上尾市愛宕3-1 40 スーパーバリュー 2F	☎048-772-7888
埼玉県	ヴァルゴ草加店	草加市西町1184-4	☎048-924-0432
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15 1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル 2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
千葉県	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1 5 5 アズエリア 2F	☎047-411-7971
千葉県	THE 3RD PLANET市川妙典店	市川市妙典4-4-27妙典 センタービル 2F	☎047-300-2166
千葉県	THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店	千葉市稲毛区長沼原町731-17	☎043-304-7373
千葉県	SUPER WAVE 柏店(※5)	柏市十余二 249-5 M・E・M内	☎04-7144-8366
千葉県 NEW!	よしもとゲームミュージアム ユーカリが丘店	佐倉市ユーカリが丘4-1-4ユーカリプラザ 5F	☎043-487-4440
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒュ マックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1 22 4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1 10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1 22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2 2 27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11	☎03-5428-4550
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5 11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2 34 1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573 1 2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル B1～1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
東京都	THE 3RD PLANET昭島店	昭島市松原町1-6-14	☎042-500-1414
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ニノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2-1-2	☎046-200-6370
神奈川県	ゲームファンタジア茅ケ崎店	茅ケ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F	☎0467-87-8802
神奈川県	THE 3RD PLANET港北ニュータウン店	横浜市都筑区中川中央1-25-1 ノ -スポートモール 6F	☎045-914-7386
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
新潟県	THE 3RD PLANET新潟県庁前店	新潟市中央区出来島2丁目1番24号	☎025-290-8811
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1 410	☎0776-52-0806
福井県	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	THE 3RD PLANET長野大通り店	長野市大宮鶴賀権堂町1506-3 長電権堂第2ビル 1F	☎026-231-5015
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	THE 3RD PLANET 富士店	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	THE 3RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

加盟店Find Out! Vol.69

埼玉県 THE 3RD PLANET上尾店

店舗情報

住　所：上尾市愛宕3-1-40スーパーバリュー 2F
電話番号：048-772-7888
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※スロット、1プレイスタンプ1個。

スタッフより

※すべての100円ゲームを1プレイサービス!!　また、プライズマシンは指定のクーポン対応機のみ。

Access

上尾運動公園
上尾スポーツレーンズ
THE 3RD PLANET 上尾店
旧中山道
ローソン
至大宮
至上尾
JR高崎線

JR高崎線上尾駅東口より徒歩15分。旧中山道を大宮方面へ。バリュープラザ上尾愛宕店2階。

埼玉県 ヴァルゴ草加店

店舗情報

住　所：草加市西町1184-1
電話番号：048-924-0432
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※店内全てビデオゲームに使えます。『GCB』も1枚でOK！ プライズマシンは100円分サービス致します。メダルコーナーは、メダル購入時の10%増量券とさせていただきます。

スタッフより

メダル千円200枚！　充実のメダルコーナーで楽しい時間を過ごしませんか？

Access

ヴァルゴ草加店
市立西町小学校
セブンイレブン
イエローハット
東武伊勢崎線
至西新井
至松原団地
草加駅

草加駅より徒歩15分。国道4号線西町交差点すぐ側。イエローハット向かい。駐車場完備。

アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

アルカディア→ゲームセンター

12月27日から 21-01.30まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
	THE 3RD PLANET浜松プラザ店	浜松市東区上西町1020番地	☎053-466-3387
	THE 3RD PLANET　BiVi沼津店	沼津市大手町1-1-5	☎055-926-7739
	THE 3RD PLANETクレッセ静岡店	静岡市清水区鳥坂860	☎054-349-2006
	THE 3RD PLANET静岡インター店	静岡市駿河区中野新田383-3	☎054-202-5500
	THE 3RD PLANET御殿場インター店	御殿場市東田中1066-1	☎0550-70-0705
	SUPER WAVE 吉原店	富士市田島字窪田72-15	☎0545-57-5002
愛知県	PLAY SEVEN	一宮市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清須店	清洲市一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	京都市左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
	THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店	京都市中京区西ノ京栂町1-6	☎075-813-2150
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2 19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル 1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2 21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14 20	☎06-6618-3600
兵庫県	三ノ宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
	伊丹ゲームスペース	伊丹市中央1-5-5 ボントンビル 1F	☎072-785-1549
	SUPER WAVE 森友店	神戸市西区森友2-50-2	☎078-928-7775
	NEW! BIG WAVE伊丹店	伊丹市中央1-6-6	☎072-784-5771
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2 4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771 5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
	THE 3RD PLANET鳥取店	馬取市 勅閥136 1 トリニティ モール Aゾーン	☎0857-37-3010
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
	アミューズメント パークワールド	広島市中区八丁堀11－6	☎0726-71-5123
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
	THE 3RD PLANET山口店	山口市湯田温泉6-8-3	☎083-933-0307
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3 6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1F～3F	☎ 092-724-5971
	THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店	福岡市博多区東光寺町2-6-40	☎092-474-2273
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島市新栄町1-28	☎099-255-2505
	THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店	鹿児島市与次郎1-11-1　フレスポジャングルパーク 2F	☎099-213-0223
	THE 3RD PLANETフレスポ国分店	霧島市国分広瀬2-4-1	☎0995-48-6789
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1 1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズ**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANET**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVE**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

悠久の車輪 Eternal Wheel Heritage

過酷な土地に生きる者たちに、安息は訪れるのか――

　作：[illegible]　絵：タケシマサトシ

第六話　巨人山脈の小さな一日

足元に振動を感じた。

また火山の噴火か、それとも発掘稼ぎの発破だろうか。

“煙突掃除の”リギは、小柄な体を丸め、ゴツゴツとした大地に耳を当てた。

ツンッと尖った耳輪上部はエルフに似ているが、ヘリックスが水平方向に伸びている妖精族とは違って、リギの両耳は垂直方向に迫り上がっている。

ゴブリンの証だ。

「……なんの振動なの……爆発であることは確かなんだけど」

蒲茶色の肌、柿色の髪、その髪は左右の側頭部で天に向かって結ばれており、鬼のツノのようにも見受けられる。

「……てーっ！」

いきなり尻を蹴られ、リギは地面に接したまま身を鋭く半回転させた。その勢いのまま後方に向かってローキックを繰り出す。

ヒットの手応えと同時に、子供のゴブリンが大きく仰け反った。

「あわわっ、ひ、ひどいよ～リギ～」

「ヒドイのはあんたでしょ、なんでいきなり、しかもお尻を蹴るのよっ」

立ち上がったリギの背丈は、仰け反る子供ゴブリンが見下ろすほどにも低かった。

「お、怒らないでよ～、だってリギがそこにいるなんて、ちっともわからなくて～」

「そんなことじゃ大人になれないわよっ」

リギはワンピースの埃を払った。

服と呼ぶよりは、ほとんど麻袋である。そのザラザラの生地は岩塵でたっぷりと彩られ、小柄な体に相乗して、岩が歩いているとよく見間違えられる――見間違えられるようにと意識しての衣服だった――。

「いい、敵はどこにでもいるの、どんな時も油断しない。隠れる場所が無い時には岩に同化して気配を消す。そんなこともできないようじゃ、子供のうちに死んじゃうんだから」

ゴブリンの成人成長率は極端に低い。

「でも～、リギだってボクが近づくの気づかなかったよね～、ボクがもし敵だったら～」

過酷な自然環境、慢性的な食糧不足、ゴブリン自身が持つ闘争本能――強い奴が生き残る、弱い奴は指を舐めながら死んでいく――。

「う、うるさいわね、あたしは隠れてる怪鳥のふりをして、あんたたちを試したのよっ」

「えー、コンガマトーはもっとずっと大きいよ、すぐにわかるよー」

言う年上の子供ゴブリンの膝に、リギは爪先蹴りを見舞った。

「行くわよっ、みんなちゃんといるの!?」

身の丈を越える岩々の奥から、点々とゴブリンたちが姿を見せる。

「ウルリ、アイガー、メンヒ、ユング、フーラー、ニクラウス、よーし全員いるわね」

誰もが子供であり、痩せ細り、瞳には怯えと警戒の色を湛えている。そして全員がリギよりも背が高かった。

「待てよリギ、行くって、どこにさ」

「オイラは腹減って動けねぇぜ」

「あああああ歩くと、おおおお腹すくよね」

――ゴブリンの子供の死因でもっとも高い比率は“餓死”だった。今の支配者である洞窟大王ゴルガルも、子供の頃に“満腹”を経験したことなど一度もなかったという。

「行くったら行くわよっ」

最年少のリギに従うように、子供ゴブリンたちが渋々と歩き出していた。

空は赤く、火山灰が雲と化して漂っている。

大陸中央部の活火山地帯の国――巨人山脈――かつて、３００年前の大崩壊のさらなる昔、ここには世界最高峰の識者らが集まり、機械巨人を自在に操る崇高な文明を築き上げていたと伝えられる。だが、今やその知識は欠片すらなく、ゴブリンたちによって正体不明のメカが発掘されるばかりである。

『磁場調整不可、冷却システム全破損、過電圧基準外、収束誤差測定不能、なんてこった』

語尾に電子音を曳き、機械神“ちびぴゅーた”は破片の中から這い上がった。

『コイツは予測不能だったぜ』

12吋ほどの立端の自動機械だ。全体のフォルムとしてはダイスを連想させ、下部にはローラー型関節のマニュピレーターが三本、前部には二連のセンサーライト、その上には排気口、冷却装置らしき突起物が続き、そしてボディ上

部にはエントツともミサイルポッドとも定かではない円柱や半円状の鐘がゴチャゴチャと附随している。
『しっかし、いくら予測不能にしても、俺様のクセに情けないぜ』
　ちびぴゅーたは、洞窟内に散らばる金属片のひとつをマニュピレーターでひっくり返した。
『こうもあっさりと破壊されちまうとはな』
　広く奥深い洞窟内には、今なお爆煙が渦巻いている。ちびぴゅーたは、散らばる大小のメカ破片を乗り越え、いくつかのコードの束とプリント基板を引っ張り上げた。
『記憶回路の一部だけでも早々に修復しないとな、俺様なんだから最後に見たモノをちゃんとレコードしてるはずで、その再生ができれば誰が破壊したのかわかるってことで』
　ちびぴゅーたはハッと振り返った。
　洞窟の入り口、赤黒い空がほんの僅かに覗ける先に、センサーが反応する。
　足音だ、地面を踏む音とその微震動からすると背丈も重量も大きくはない、が、複数だ。何人いる？
『防御迎撃システム作動……って、それをする俺様は壊れてんじゃん』

「戻ろうよリギ、なんか怖いよ、なんだってこんな洞窟なんかに」
「意味ないよ〜、食べ物の臭いしないし〜」
「奥はずいぶん深そうで真っ暗だよ、マズいよ、もし怪鳥の巣だったら逃げられないよ」
　ゴブリンの子供たちが口々に言う。
「——あのね！」
　リギは両腰に拳を当てて仁王立ちになった。
「あんたたちって、どうして“戻る”だの“逃げる”だの、いつもいつも後ろ向きなの!?」
　子供たちが顔を見合わせる。
「ちゃんと前向いてるよ」
「そうそう、後ろ歩きなんかしてないだろ」
「リギ、変だぞ、いや顔じゃなくてさ」
　最後の台詞を言った子供は、次の瞬間、膝頭を抱えて呻いていた。
　爪先蹴りを放った片足を引き、取り囲む顔々を見上げて、リギは言葉を続ける。
「今まで一度も感知したことのない振動だったのよ！　爆発であることは間違いないんだけど、噴火じゃないし、古代メカ発掘のための火薬でもない。来る途中で爆発痕はどこにもなかったから、きっとこの洞窟の中よっ」
「……で？」
　尋ねた子供が悲鳴を上げ、膝頭を押さえ込む。
「何が爆発したのかはわからないけど、新しいもの、知らないものよ。いい、新しくて知らないものを探し出そうともしないで、どうして生きているって言えるのよっ」
「……言えるんじゃね？」
　リギは連続三段蹴りを瞬発させていた。

『マテ、マテよ、入って来んなって』
　ちびぴゅーたは瓦礫を乗り越えながら叫んだ。
「うっほー、土に埋もれてない機械だぜ」
　洞窟内に子供らの声が谺する。
「リギ、機械って電池があれば動くんだろ」
「そうなんだけどデーチにもいろいろあって、うまく合うデーチを探すのがまた大変なのよ。それに、ここの機械、みんな壊れてるから」
「使えるってフいてよ、神聖帝国か海洋帝国の商人にボッて売ろうぜ」
「武器になりそうなメカもあるんじゃね？」
『マテ！　勝手に持って行くな、これから修理するんだから、おいコラそこ、マテって』
「これってライド、にしては大きいか」
　リギが円筒型のメカを拾い上げる。
『そ、それはB圧縮ストレージだ、マテよ』
　そして次には、ちびぴゅーた自身が拾い上げられていた。
「このメカはガラクタっぽいなぁ」
『ガ、ガラクタとはなんだ、機械神だぞ』
　リギにマニュピレーターを掴まれながら、ちびぴゅーたは精一杯の威厳を込めて叫んだ。
「神様なら、なんか食べ物ちょーだいよ」
『そういう神ではナイ、大昔の車輪大戦の記憶から森羅万象をメモリーし、未来さえも予測する機械神グラン・ピュータの自我バックアップ端末“ちびぴゅーた様”だ』
「あ、そう」
　ちびぴゅーたは放り投げられていた。
『マママママテッ、マッテくれ、そのB圧縮ストレージは必要なのだ、本体のＢＢラインと接続すれば、目視情報を引き出せるのだ、襲った敵がわかる、カエセ、すぐに本体と接続する』
　ガチャガチャと走り寄る自我バックアップ端末に、リギが首を傾けて尋ねる。
「本体って？」
『周囲だ、バラバラだ、機械神グラン・ピュータは何者かに破壊されてしまったのだ。電子スーパーデラックス計算によって世界のすべてを見通すその力を怖れたのか、はたまた』
「あんたさぁ、支離滅裂な喋くりばかりで、歌とか音楽とか出ないの？」
『フン、俺様は叡智の結集の偉大ナル』
　ちびぴゅーたは大きく蹴飛ばされていた。

　すでに洞窟は遠い。
　ゴブリンの子供たちは、それぞれ“一見では使えそうに見える部品”を両手に抱えて岩場を歩き続けていた。
「早く売り飛ばして、なんか喰おうぜ」
「もう四日間〜、土埃しか口にしてない〜」
「でも王都の市場は遠いぜ、着くまでに体力が持つかどうかぁあああああああああああ!?」
　悲鳴は７人一斉の合唱だった。
　旋風が上空から襲いかかり、ゴブリンの子供たちが千々に転がる。
　メカニカルな鉄鋼馬に跨った黒兜“赤き弾丸騎兵隊”ルグルが岩場に舞い降りていた。
「イヤー、地べたを這いずるしか能のない哀れな糞餓鬼諸君、自由に低空を駆け抜ける“紅の陽炎”の名前は知っておろうな」
「……知らないわよ」
「さすが馬鹿餓鬼、無知なる阿呆に教えておいてやろう、このルグル様は、今までの“赤き弾丸騎兵隊”に加えて、もうひとつ“紅の陽炎”の二つ名を付けた」
「……な、なんなのよ、あんた」
　リギはフラつきながらも立ち上がった。
「これから俺を見た時には“おおっ、紅の陽炎、赤き弾丸騎兵隊ルグル”と言うように。たまに順序を入れ替えて“おおっ、赤き弾丸騎兵隊、紅の陽炎ルグル”でも良い。わかったか、低能餓鬼にもちゃんと教育をする俺は親切だな」
「……」リギはルグルを睨んだ。
　それが子供にできる精一杯の抵抗だった。相手は大人ゴブリン、しかも鎧からして軍属だ、どう戦ってもかなうわけがない。
「イヤー、親切ついでに、その重そうな荷を運

Pickup Character
ピックアップキャラクター

機械神 ちびぴゅーた
3 1
770
セーフティーロック
36

機械神ちびぴゅーた
「巨人山脈グランガイア」
コスト3でLV1という変わり種。LV1のシーカーとしては高い能力を誇るが、撤退させられると復活させるのが大変。しかし、APをためてアビリティを使えば、すさまじい攻撃力を発揮するロマンに溢れたカードだぞ。

んでやろう。俺によこせ」
「……イヤよ……運んでやるなんて、そのまま持って行っちゃうんでしょ」
「頭だけじゃなくて眼も悪いのか、よく見ろ、俺の鉄鋼馬を見るんだ。ＪＵＵ号という名である。これは古代語(イングリッシュ)の“自由”の頭文字だ。力ある者は自由(ＪＵＵ)だ、すべて自由にしていい」
「……古代語だと自由(freedom)じゃない？」
「低空を自由自在に翔ぶＪＵＵ号をよく見ろ、これは機械だ、機械にはパーツが要る、パーツを買う金も要る、わかったな」
「わからないわよ……！」
「イヤー」ルグルが拍手する。「おまえらが担(かつ)いでいたメカがパーツになるか金になるか、それはまだわからない、その通りだ」
「……そんなことを言ってるんじゃなくて」

洞窟から運んで来たメカ部品を根こそぎ奪われ、計７名の子供たちは、殺伐とした岩場に力(ちから)なく座り込んでしまっていた。

「なんなんだよ大人たちってよぉ、そりゃ強い者が勝つよ、生き残るよ、それが掟だよ。でも負けた者はどうすりゃいいんだよ」
「——死ぬしかないのよ」
リギは低く言い、唇を噛んで続けた。
「——でも死なない——この国を治めている洞窟大王ゴルガルも、轟く巫女グラリスも、昔はどの子供よりも痩せ細っていたというわ。けれど大王たちは生き延びた、この国では生き続けることこそが“力”なのよ。絶対に死なない、死んでたまるか、死ぬもんか」
「でもさ〜、食べ物もないし〜」
「どうするよリギ、あの洞窟まで戻るかよ？」
「遠いよ〜」
「——シッ——」
少女ゴブリンが“静かに”の指合図を送る。
その視線は、斜め前方、灰褐色の岩肌にジッと向けられていた。
「あ、あれ、あの影〜？」
「—静かにっ」
岩肌に同化しているが、よくよく見れば、薄く四肢と尻尾の影が浮き上がっている。マダラスナトカゲだ。体長はリギの足サイズ程度か、大物ではないが、７人で一口ずつ食べられる量にはなるだろう。
麻袋の服に可能な限り手足を引き込み、リギは、じりじりと地面を這っていた。マダラスナトカゲは予想外に素早い。リーチを伸ばす武器があれば確実に仕留められるのだが、生憎(あいにく)と何も持って——ん——？　縮めている腕が、硬質の棒に引っ掛かる。
洞窟でライトかと思って拾った円筒だ。服の内側の穴に差し込んでいたからルグルにも奪われなかった、Ｂ圧縮ストなんとか、今は名前なんかどうでもいい。
岩肌との間合いを見定め、リギは地面から跳躍していた。マダラスナトカゲがハッと反応しながらも滑(すべ)り走り始める。リギは腕を伸ばした。手先に握る円筒を剣のように振るう。
ダメだ、短い、命中させるにはあとほんの少しだけ長さが足りない。マダラスナトカゲが岩の裏側へと疾駆する。おそらく円筒は獲物の背中を掠めるだけだろう、捕まえられないっ。
瞬間、円筒から閃光が放たれた。
熱も衝撃波も爆煙もない、ただの光だ。それでも、不意のフラッシュライトは、トカゲの動きを乱すには十分すぎるほどだった。
「獲った、獲ったよーっ」
トカゲの首根っこを掴(つか)んだ手を大きく振り上げ、仲間たちに叫ぶ。
ひょいっ！
手先からトカゲが引き抜かれた。
岩の真上から伸びた腕に横取りされたのだ。
「な、何よアンタっ!?」
「おれか、おれは“狂乱する狼騎兵隊”プラセだが」
薄汚れた茶灰色のフード、薄緑色の鷲鼻、逆三角形の目玉、上衣だけ見れば農耕夫のようにも思える。
「だ、誰が自己紹介しろって言ったのよっ」
「言っただろ」
「あたしのトカゲを返してよ」
「獲ったのはおれだ、見ていただろうが」
プラセが下卑た笑いを浮かべた。
「……くっ」笑いの意味はよくわかる。欲しかったらおまえがおれから獲れということだ。
強い者が勝つ、強い者が喰う。
「……返してよっ」
「へぇ、おまえらガキだけでグループってんのか、おれがガキの頃にゃずっとひとりだったぜ、ダチなんか邪魔なだけだ、こうやって獲物だってひとりでいただけるしな」
「……あたしたちはみんなで分ける、返せっ」
「獲れよ、ほれ、獲ってみろよ」
「返せっ！」リギは円筒を向けた。
「ああん、なんだそりゃあ」
「返……」
リギの言葉の途中で閃光が放たれていた。
「へっ、そんなライトぉお、おおおおお」
岩から無様に滑り落ちるや、プラセが地面に平伏する。リギと後方の子供たちもまた、ただ呆然とするしかなかった。
光の先に、轟く巫女グラリスがいる。
白い肌に白束服、白銀の巻毛、巨人山脈最高位のシャーマンであり、その神託の影響力は大王ゴルガルの命令さえも凌駕するほどだ。
「……ど、どうしてグラリス様がいるの？」
轟く巫女が優しく頷き、ゆっくりと背を向ける。その左右に別の人影が寄り添う。
「おおっ、ありゃ神秘の森のリリィ皇女じゃねえか」プラセが唸った。「横にいるもうひとりのガキはなんだ、栗色の髪で、おわっ、ライオンなんかを連れてやがるぜえ」
光が揺らぎ、グラリスが嘆息する。
『遠くない未来、巨人山脈(グランガイア)は神聖帝国(アルカディア)と同盟を結ぶだろうさ。神秘の森(シルヴァランド)にとっちゃあ、どっちの国も味方ならずってところだねぇ。だけど、どんな暗闇の中でも、道は光輝(brilliance)への枝分かれを忘れちゃいないよ。善き行ないを、正しき道を選ばば——』
光が大きく傾き、唐突にグラリスの姿が消えた。リリィ皇女もライオンを連れた少年も瞬時

に霧散する。
「なんだ、今のはなんだったんだあ？」
　首を傾げるプラセに向かって、リギはすかさずハイキックを放っていた。
　激しく弾かれる。
　地面をバウンドしながら転がるリギの体は、後方の仲間たちの体をストッパーに、ようやく止まってくれた。
「……くっ、覚えてろよプラセ、覚えてろっ」
「へへっ、おれはすぐ忘れるぜ」

　再び岩場に座り込むリギに、どこかで聞き覚えのある声が届いた。
『カエセよ』
「……ああ……ガラクタか」
『機械神ちびぴゅーた様だ。B圧縮ストレージをカエセ、カエセってば』
「……ほら」
『オ？　イヤにアッサリとカエスな』
「まあ“返せ”って言って、返さない奴って、その、嫌だ……嫌だよな……」
『なんだか元気ナイな』
「別に。そういえば、その筒、グラリス様が入ってたけど、なんなのそれって」
『だからB圧縮ストレージだ、グラン・ピュータの視認記憶装置の一部だ。俺様の本体が、贔く巫女を見たわけなんだろうヨ』
　マニュピレーターを振り、ちびぴゅーたがヨチヨチと歩み去る。
　空には夜の帳が落ちつつあった。
　誰もがもはや動く気力も体力もない。リギは唇を噛んだ。このまま地べたに野宿しては殺されるようなものだ、夜行性の猛禽や肉食蟲のかっこうの餌食になってしまう。
「どこか安全な場所に……」
「怪鳥（コンガマトー）だーっ」
　子供らが一斉に騒いだ。
　振り向くや、その巨体が視野に飛び込んで来る。真後ろからの超低空飛行だった。巨大な翼を音もなく拡げ、牙の並ぶクチバチを大きく開けている。
　逃げるにはもう遅い、やられる、ここで喰われて死ぬっ!?
　ズンッ、と怪鳥が地面に胴体着陸した。
　機械音が響き、コンガマトーの下から錆色の鉄鋼馬が現れる。
「へっ、ビビッてやんの」
　鉄鋼馬に跨っているのはプラセであった。
「なんだそのポカンとした顔はよぉ、ガキども、さっさと火を焚けや」
「……怪鳥……死んでる？」
「へへっ、あんな小（チビ）トカゲじゃ腹一杯にはなんねえからよ、あれを餌によ、もっとデカいのを獲ったわけだ。ところが今度はデカすぎてよ、ひとりじゃ喰い切れねえ。おい火だ、ゴブリンが火くらい簡単に熾せねえでどぉすんだよ」
「……あ、ありがとう」
「勘違いすんな、おれは喰うだけだ」
　リギは鼻水を啜って言い返していた。
「プラセこそ勘違いしないでよね」
「ああん？」
「ありがとう、って、グラリス様によ」
　――善き行いを、正しき道を――。
「へっ、御神託には逆らえねえな、おい、早く料理しろよ、おれはすげぇ腹減ってんだ」

　機械神の洞窟で、ちびぴゅーたは、B圧縮ストレージの接続にかろうじて成功していた。
『ふぅ、コレで、グラン・ピュータ破壊直前のデータが読み込めるハズだが』
　電子音が流れ、ちびぴゅーた自身に情報がインストールされる。
『……混沌の貴公子……？　何者ダ、森羅万象のデータにも無いゾ、予測計算できるカ』
　接続デバイスが不機嫌な軋みを発した。
『世界を崩壊させる存在……エエッ、そんなのが4人もコノ大陸に入り込んダ!?』
　デバイスがショートし、コードで繋がれる背後の破片基盤とデーチが次々に発火する。
『混沌の貴公子はスデに各国の何人かと接触、ひとりは、覇王ア…レ……キサ……』
　洞窟は新たなる大爆発に包まれていた。

「なんだぁ〜、おまえはあああああ？」
　グランガイア国境線を護る“鈍感ゴブリン”グラドは、山岳地帯を散歩でもするかのように軽快かつ悠然と進む男に向けて、容赦なくツルハシを振り上げた。
「殺すぅうううう〜」
「ククッ、ゴブリンは話が早いな」
　バリトンの声楽じみた声音が返る。
「あああ〜、国境越えた、そっちの足が、今、国境越えたあああ、殺していい〜」
「いいのか」
　肩を竦める男の影から、モスグリーンの外衣の傭兵らが手品のように現れるや、グラドに一斉に襲いかかっていた。
「クッ、イミグレーションは簡単だが」
　男が白いネッカチーフを取り出し、口元を押さえる。
「ゴブリンのこの体臭はかなわんな、土地そのものの硫黄臭で腐っているようだ」
「――指示を――公爵閣下」
　モスグリーンの傭兵らが横手に整列した。
「ククッ、まず芳香剤をもらおうか」
　カサンドラ公爵はネッカチーフを口元から離さぬまま言った。

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂Vol.11

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-58

対戦格闘ゲームに特化した最強専門誌の第11弾。「闘劇'08FINAL」の詳細なリポートとともにベストバウトをDVDに150分収録。会場の興奮がすべて伝わってくるぞ。また誌面では『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』、『ブレイブルー』、『THE KING OF FIGHTERS XII』、『タツノコ VS. CAPCOM』などの最新格闘ゲームの情報が満載。『MELTY BLOOD Actress Again』特集では待望の全技リスト表を公開。格闘ゲームファンならば手元に置きたい一冊だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.72

GUILTY GEAR 闘劇ヒストリー ベストバウトDVD 6年の名勝負集

定価：1,470円(税込)
雑誌コード：61956-81

闘劇×『GUILTY GEAR』の総集編が登場。闘劇6年間ベストバウトとすべての大会の決勝を145分のDVDに完全収録。『GUILTY GEAR』シリーズのトッププレイヤーたちの熱き闘いから目が離せない!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.70

三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書　決起之心得

定価：1,380円(税込)
雑誌コード：61956-73

『三国志大戦3 蒼天の龍脈』のムックが早くも登場。新・旧カードのイラストはもちろん、新バージョンから始める初心者のための講座や、新計略・新奥義の解説も掲載されているなど、初心者から上級者まで必携の書となっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.69

STREET FIGHTER IV MASTER GUIDE　拳の書

定価：1,580円(税込)
雑誌コード：61956-62

待望の『ストリートファイターIV』のムックが登場！ システムの解析や17キャラクターの全技フレームなど対戦で強くなるために必須なデータを完全網羅。対戦で勝つためには必須の一冊だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.67

機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダム　攻略ガイド

定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61956-51

15作品32機体の基本性能、写真付き全技表や攻撃数値、よろけ値、攻撃発生、各種移動のデータなど、初心者からベテランパイロットまで役立つ情報満載の攻略ガイドがついに登場！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.66

ロード オブ ヴァーミリオン スターティング　ガイド

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-37

『ロード オブ ヴァーミリオン』の入門書が絶賛発売中。これから始める人は本書を読めば迷うことなく、既にプレイしている人にはさらなる高みを目指す道しるべとなる！ DVDも付属し映像と誌面からプレイをサポート！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59

ARCANAHEART2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION

定価：1,300円(税込)
雑誌コード：61956-12

待望の稼動を迎えた『アルカナハート2』を攻略本化！ 上巻となる本書では、キャラクター紹介、グラフィック付き技解説、対戦攻略＆連続技の三本立てで、プレイに必要な知識を網羅！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH Master Guide

定価：1,554円(税込)
雑誌コード：61956-26

各種システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説、対戦攻略、CPU攻略など、KOF'98UMのあらゆる情報を掲載。さらに、PS2版にも対応した1冊！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)　メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp
カスタマーサポート　(お電話によるお問い合わせ)　電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第五十二回「スタア」

闘劇'09の開催タイトル発表を見て、さまざまな人の、さまざまな思いが錯綜したことだろう。その選考にあたり、どのような話し合いがもたれたのか、今回はそのあたりの話です。

さわたり「さて誌面でも告知しているように、闘劇'09のタイトルが発表されました」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、選考は難儀したとの話じゃが？」

さわたり「そうですね。毎回ゼロから組み上げる部分もあれば、例年の評判などを鑑みる側面もあり、かなり時間がかかります」

ぶっちゃけ先生「ゼロから組み上げるというのは、ぶっちゃけどういうことじゃ？」

さわたり「いや、それこそ2日開催でいいんじゃないか、って話もあれば、4日間でやろうなんて話もあるわけですよ」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、今年はやらなくていいんじゃないか、なんて話もあるわけじゃな？」

さわたり「やらなくていいという話にはならないですが、今年ならではの目標を見い出すために難航することは確かですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、今年の目標とは何じゃ？」

さわたり「これは例年の目標でもあるんですが、やはり予選を含めた闘劇の見せ方を変えていきたいかな、と」

ぶっちゃけ先生「店舗や大多数のプレイヤーにとっては、ぶっちゃけ、予選が一番期間が長く、関わり合いが強いからのう」

さわたり「そうですね。そのあたりからしっかりと新しい試みをしていきたい感じです」

●

各ゲームの選考基準に関しては、あまり名言するものではないと思うが、いくつか説明できるところは書いておきたい。単純に、あちらを立てれば、こちらが立たず、ということもあり、非常に難しいのが実情である。

各メーカーも、タイトルとして採用されるかどうかは後から知らされる状況。この号に掲載される直前に連絡しているので、メーカー関係者なども、多くの人がこの号を見て知ることになるだろう。

選考していく上で、いくつかの判断基準がある。それは、同種の続編がある場合、最新作を取り扱うということ。なので、新作が出ているのに、そのタイトルの旧作を優先して取り上げることはない。店舗にとって、せっかく新作を入荷しているのに、それを放って旧タイトルを盛り上げることになり、新作へのインカムが結びつかない状況を生み出してしまうからだ。あくまでも店舗でのプレイの活性化を生み出す意味でも、できる限り新作は取り上げたい。しかし、ゲームセンターは最新作だけで運営されているわけではない、という事実もある。旧作を取り上げることは、古くからのゲームファンに対してもアピールできるし、償却が終わったゲームが稼げることは、メリットが大きいからだ。

あとは大会で活性化するゲームもあれば、大会を行なわなくても人気が出るタイトルもある。こうしたさまざまな見極めの中から選ばれた闘劇'09がいよいよ始まる。

多くのプレイヤーの参加を待っています。

次号予告

容赦なしの徹底攻略!!

2009年も一年の計はゲーセンにあり!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
（バンダイナムコゲームス）

ブレイブルー
（アークシステムワークス）

メルティブラッド アクトレスアゲイン
（エコールソフトウェア）

タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
（カプコン）

ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動
（スクウェア・エニックス）

三国志大戦3 蒼天の龍脈
（セガ）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2009年3月号は 2009年 1月30日(金)発売予定

予価690円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com

■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
3月号(2009年1月30日)への投稿もよろしくお願いします!
4月号(2009年2月28日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

4月号／1月16日(金)必着
5月号／2月16日(月)必着

編集後記

●「ウマコ」という、日本有数のアイドルになりうる原石がいます。ただしその存在に唱えるグループも存在します、言い分としては「純粋に競馬のゲイムに興じりたいだけであり、キャラクターなぞ意味をなさない。」と。それに対し肯定派は「無味乾燥とした競馬においてキャラクター的シンボルの登場は至極当然の考えである。JRAのターフィーしかり、シティ競馬のウマタセしかり。」。……難しいことはともかく、かわいんだからいいんじゃなんですかね? 『DOC2008』のムックが発売中です。よろしかったらどうぞ。(高瀬)

●さて「闘劇'09」もタイトルが発表され、各店舗からの申し込みを受け付けていく準備に追われている。店舗のエントリーは、お店の自主性に任せているので、最寄りの店舗が申し込むかどうかは、その店舗に聞いてみるといいだろう。(さわたり)

●やってきました闘劇'09の種目発表。KOF XIIの名前が無いところが寂しいですが、発売時期的にしょうがないですね。内容面で気になるのがFate/unlimited codes。一体どういう展開になるのか、興味はつきません。(杉田)

●札魂Vol.3が1/21に発売。やっとお伝えすることができるアヴァ鍵情報も掲載。ACでなくとも、その魂は継承されてます。DOCムックは初～中級者必読。あと、勢いで猛者Tシャツを作ります。予約ヨロシク!(霜田)

●先日、大山ニュートンに場所を移して再開されたベイに行ってきだけど、久々だけに参加者も気合入ってたね。何やらビートライブ(なの?)も復活するみたいだし、業界的にはいい傾向だら。(お湯ください　itakyo)

●格ゲーの対戦は本腰入れると疲れるので、最近はもっぱら調べ&ギャラリーばかりな老人です。「闘劇'09」は「ブレイブルー」がどこまで煮詰まるのかが楽しみ。それと「タツカブ」は……ヤッターワンがかわいいですね。(河野)

●1年のゲーム収め、そしてゲーム始めをどのタイトルにするか、迷っている次第です。対戦でアツいバトル……、RPGやシミュレーションでまったり……、アクションで激しく……etc.。アナタはどうしますか?(&ぅ)

●ちょっと前に猛者通信でもやったんですが、レースゲームが多くリリースされてうれしく感じている今日このごろです。あと「LoV」のPRサキュバスは、ちょいとHなのでもらっておきたいと思うエロおやじでした。(野口)

●アルカディアモバイルでは「LoV」の対戦動画や、本誌と運動した「鉄拳6BR」の基本コンボ動画を配信中! まさに百聞は一見にしかずな分かりやすさなので、ぜひチェックを。あ、恐縮ながらパケホーダイは忘れずに。(花澤)

●あまりレースゲームは得意じゃないほうなのですが、R改が思いのほか面白い。ブースト押しっぱなしとかも可能で、爽快感抜群。痛車みたいなものもあるみたいで、そっち方面でも楽しめるかも!?(上田)

●闘劇'09の種目発表、アルカディア大賞の発表、付録にはDVDなどいろいろ詰め込んだ一冊となりましたが、皆さん楽しんでいただけましたでしょうか。今後も読者の皆さんが楽しいゲーセンライフを過ごせるよう努力していく所存です。(井川)

●ハイスコアページが店舗欄増大によりパンク。そしてぼくのスケジュールが「鉄拳6BR」稼働によりパンク寸前。とりあえず、確実にパンクしている方から何とかするので、スコアラーさんは遠慮せずに申請してね。(松浦)

●年末進行とやらを初体験。正直いって頭が「パーン」になるかと思いました。そんな忙しかったことを含めても2008年は良い年でした。2009年もきっと良い年になることでしょう。えっとプラス思考が僕の特技です。(原)

●個人でLive 5pb.に行ったり。最高でしたが休憩時間に大往生EXTRAのPV流しは頂けない。あんなの見せられちゃシューターは心が休まりませんよ。期待大ですねー、キモかわE!も。キモかわE!が。(北斗の山田トランス)

●来年の闘劇タイトルが決まりましたね。どのタイトルも面白くなりそうです。その中でも一番気になるのは自分が担当している「タツカブ」です。いろいろなゲーセンの予選会にも顔を出そうと思ってます!(尾崎)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／花澤 貴宏／上田 裕生／高瀬 康次／井川 史也／松浦恵介／原 孝則／山田 卓志／尾崎 貴也
■編集協力(五十音順)　穐山 秀明／age／飛鳥／伊勢猫／イトシュン／いるす／宇宙／栄斗／MVP／M-BOO／漢の子／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KYO／KEN／ケンちゃん／こえど／ゴージャス／C・LAN(トリスター)／庄司卓／ジョセフ／白／ジン／ずるずる㊧／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康(トリスター)／垂れ／ちび太／茶柱／つの☆きょう／デク／鉄男／伝説のオタク／ナポレオン／ノイ／パチ／800／花田／バベル樋口／ハメコ。／fan114／蕪木統文／福士／ぺこス／フラン／マッハ／マンモス丸谷／ミスター／miya／めんま／悶吉／矢永／ユウ／ゆうくン♪／芳乃／よるよる／リュウケイ／LOKI
■制作協力　株式会社アークライト　片岡大輔(編集)／田頭恒太(編集)／柳生詳史(デザイン)
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　Studio T(五十音順)／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／斉藤コーキ／桜みさき／タケシマサトシ　森茶／湯川眞
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後　中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 留史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

お詫びと訂正

アルカディア2008年1月号(No.104)
P137 アルカディア読者プレゼント』
の記事に誤りがありました。
15番のプレゼントと21番のプレゼントのご提供元の名称を間違えておりました。
正しくは15番のプレゼントがティームエンタテインメント様ご提供になり、21番のプレゼントがソニー・ピクチャーズエンタテインメント様ご提供となります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア2月号[No.105] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.105

第10巻 第2号 通巻第105号 平成21年2月1日発行(毎月1回1日発行)　雑誌11547-02

■発行所 株式会社エンタープレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は049ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.105]アンケート対応番号

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

アルカディア No.105

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録小冊子「鉄拳6コマンド小冊子」はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q5. 今月の付録DVDはどうでしたか？

A5. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q6. 次回、動画でどのようなものを見たいか教えてください。

A6. 〔　〕

Q7. 2009年稼働予定のアーケードゲームで、期待するタイトルを教えてください。

A7. 〔　〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　〕ページ〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都道府県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！